39 Kč • 53 Sk



Červenec 2002

LEGENDA

MAGAZÍN PRO HRÁČE S&F

TURNAJOVÉ FORMÁTY
Vše, co potřebujete vědět

Harry Potter TRADING CARD GAME ADVENTURES AT HOGWARTS
RECENZE

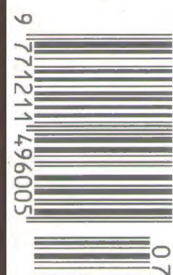
REPORT
THE LORD OF THE RINGS TRADING CARD GAME
Regionální mistrovství

CENÍKY
Star Wars
Odyssey block
Lord of the Rings

velké změny EXTENDED
MAGIC The Gathering

VELKÁ PRÁZDNINOVÁ ANKETA

STAR WARS TRADING CARD GAME
Minirecenze





Nejlepší sběratelská karetní hra na filmový motiv všech dob

časopis Inquest, květen 2002

Nejprodávanější sběratelská karetní hra

časopis Comics & Games, leden a únor 2002

Druhá nejlepší sběratelská karetní hra v České republice

podle průzkumu časopisu Legenda, červen 2002

THE LORD OF THE RINGS™

TRADING CARD GAME

REALMS OF THE ELF-LORDS®

Celosvětově v prodeji od 3. července 2002

DECIPHER® The Art of Great Games®

BLACKFIRE ENTERTAINMENT

www.decipher.com www.blackfire.cz/lotr www.LOTRfanclub.com www.lordoftherings.net

LEGENDA **ISSN 1211-4960**

Vydává



ADC Blackfire Entertainment s.r.o., povoleno ministerstvem kultury ČR pod registračním číslem MK ČR 7342

Adresa redakce
ADC Blackfire Entertainment, Novozámecká 4/495, 198 00, Praha 9

Distribuce
ADC Blackfire Entertainment s.r.o.,

Šéfredaktor
Kamil Matoušek (KM)

Turnaje
Jan Jelšovský

Spolupracovali
Jaroslav Sita, Štefan Čonka, Arnošt Žídek, Jiří Černý, Adam Svěchovský, Marcel Uddin, Jindřich Nepevný, Jiří Buchta, Dalibor Zeman, Martin Miller, a další…

Obálka
Wizards of the Coast

Jazyková úprava
Lukáš Dušek

Grafická úprava a sazba
Michal Kučera
kucera.michal@worldonline.cz

Tisk
Sdružení MAC spol. s r.o.

Inzerce
Michal Srba, tel. (02) 8193 0282

Internet
www.blackfire.cz • legenda@blackfire.cz

Předplatné
A.L.L. Production spol. s r.o.
P.O.BOX 732, Praha 1, 111 21
Referentka: Katka Stehlíková
Tel: 02/3409 2857, Fax: 02/3409 2813

Cena výtisku
39 Kč / 53 Sk

ÚVODNÍK

A jsou tady prázdniny.

A s prázdninami jsou tu i nějaké změny. Některé menší jiné větší. Tou první a asi nejvýraznější změnou je **ZLEVNĚNÍ KARET.** Bližší informace se dočtete v tomto čísle v oficiálním vyjádření ředitele společnosti Blackfire.

Další dvě změny se týkají přímo Legendy. Rozvázali jsme smlouvy s distribučními společnostmi a Legenda již více nebude k sehnání v novinových stáncích. Nadále bude tento časopis ke koupi pouze ve specializovaných obchodech na sběratelské karetní hry. Druhá poměrně výrazná změna je obsah Legendy. Vydavatel se rozhodl, že nebudeme dále psát o minoritních hrách protože ubírají v časopise místo hrám, které vás nejvíce zajímají. Hlavní věcí je vyřazení všech článků o RPG a figurkových hrách a jako taková se Legenda stane pouze karetním časopisem. V příštím čísle sice ještě bude dokončení seriálu o Dračím Doupěti ale potom končíme. Jestli se tyto změny projeví jako pozitivní ukáže až čas, takže pište své názory.

Poslední o čem vás chci informovat je akce zaměřená na Harry Pottera. Týden před prázdninami se rozběhla akce nazvaná „karty zdarma". Jde o to, že když si koupíte tři boostery nebo jeden starter, tak k tomu dostanete jeden booster zdarma. To je s výše zmiňovaným zlevněním docela pěkný bonus, hlavně co se boosterů týká.

Ale nejenom kartami živ je člověk a vy máte prázdniny. Takže si užívejte volna, sluníčka, vody a nemyslete si, že vám ty dva měsíce flákání závidím.

Mějte se fajn!

Kamil Matoušek, šéfredaktor

OBSAH

Ostatní

Magic: the Gathering

Lord of the Rings

Pokémon

Harry Potter

TURNAJOVÉ FORMÁTY

V minulém čísle Legendy jsem v listárně odpovídal na jeden dopis týkající se turnajových formátů a vzhledem k tomu, že se tyto dotazy množí, jsem se rozhodl sepsat tento článek, který by vám snad mohl dát odpovědi na všechny vaše otázky.

Asi první věcí, kterou bychom si měli vyjasnit, jsou tyto dva pojmy, které jsou pro všechny karetní hry stejné.

Constructed *– neboli konstruovaný formát je obecné pojmenování typu turnaje, na který přijdete s vlastním postaveným balíčkem. Tento balíček by měl splňovat určitá kritéria dané hry (dozvíte se níže), můžete ho mít natrénovaný, vyladěný na standardní soupeře, které na turnajích potkáváte, a podobně. Tento formát je též závislý na vaší sběratelské, obchodnické či půjčovací dovednosti. Jednoduše řečeno, na constructed turnaj si balíček stavíte doma.*

Limited *– neboli limitovaný formát je obecné pojmenování typu turnaje, na který jdete bez svých karet. Karty dostanete od organizátora turnaje a z nich na místě složíte balíček (opět podle kritérií dané hry), se kterým odehrajete turnaj. Na těchto turnajích je pravidlem vyšší startovné, aby se zaplatily karty, se kterými budete hrát, a klade poměrně vysoké nároky na stavbu balíčku a to bez přípravy. Největší nároky klade limited na vaši peněženku. Jednoduše řečeno, na limited turnaji stavíte balíček přímo na turnaji.*

Oba zmiňované formáty mohou mít (a většinou i mají) několik různých variant, o kterých si povíme dál. Nicméně se tyto varianty liší hru od hry, takže si o každé popovídáme samostatně a začneme asi tou nejrozšířenější.



Ve sběratelské karetní hře Magic: the Gathering se hrají oba základní formáty a každý má specifická pravidla.

CONSTRUCTED

Balíček na Constructed musí obsahovat minimálně 60 karet, horní hranice počtu karet v balíčku není stanovena. Pokud hráč chce používat sideboard, musí tento obsahovat přesně 15 karet.

S výjimkou základních zemí *(plains, island, swamp, mountain a forest [včetně jejich snow-covered verzí])*, nesmí kombinace karet z balíčku a sideboardu obsahovat více jak 4 jakékoli stejné individuální karty. Rozhodujícím faktorem tohoto pravidla je jméno anglického ekvivalentu karty. Anglické názvy karet se píší i do decklistu (soupis karet obsažených v balíčku, který před turnajem odevzdáte rozhodčímu) a to i když používáte jinojazyčné verze než anglické. Pokud používáte jinojazyčné verze a dojde ke sporu, řeší vše hlavní rozhodčí. (Pozn.: snow-covered země jsou povoleny pouze na turnajích, na kterých je povolena edice Ice Age.)

Použití sideboardu

Pokud to oponent požaduje, musí hráč před začátkem každé hry nabídnout svůj sideboard k přepočítání (lícem dolů) karet svému soupeři. Hráči se během hry nesmí do svého sideboardu dívat. Sideboard musí být jednoznačně identifikovatelný a oddělený od všech ostatních karet v hracím prostoru.

Balíček i sideboard musí být před první hrou s novým hráčem uvedeny do jejich originálního stavu jak jsou zapsány na decklistu. Pokud je nějakému hráči díky jakékoli penalizaci zakázáno hrát první hru v zápase dříve než hra začne, nikdo z hráčů tohoto zápasu nesmí použít karty ze sideboardu pro druhou hru.

Před začátkem druhé nebo dalších her v zápase mohou hráči měnit stavbu svého balíčku výměnou karet z balíčku za karty v sideboardu. Všechny výměny karet mezi balíčkem a sideboardem musí být uskutečněny v poměru karta za kartu, což znamená, že sideboard bude mít za každých okolností 15 karet. Kromě tohoto pravidla nejsou pro použití sideboardu aplikována žádná jiná omezení.

Pod typem constructed se skrývají následující formáty: ***Standard, extended, Classic a block constructed.***

Standard (type II alias „dvojka")

Pro turnaje typu standard můžete použít karty z posledních dvou aktuálně vydaných bloků a poslední základní sady. Až na podzim přijde edice Onslaught (nová velká edice), tak vyřadí ze standardu celý Invasion blok protože načne celý nový blok (nehledě na to, že z tohoto bloku vyjde jenom ta jedna edice) a až se bude moci oficiálně hrát osmá edice, nahradí sedmičku. V tuto chvíli je tedy možné hrát karty z Invasion bloku (Invasion, Planeshift, Apoclaypse), Odyssey bloku (Odyssey, Torment, Judgment) a 7th edition. Krom těchto omezení nejsou momentálně ve standardu zakázány žádné karty.

Block Constructed

Pro stavbu balíčku na turnaj block constructed můžete použít pouze karty vydané v daném bloku. Některé bloky mají zakázané karty.

Extended a Classic

Classic se ještě dělí na Classic (známý také jako jednička) a Classic restricted (známý jako 1,5). V obou případech se mohou hrát karty ze všech dosud vyšlých edic legálních pro DCI. V Extended formátu jsou některé edice zakázány. Pro Classic i Extended ještě platí omezení (restricted) a zákaz (banned) několika karet z povolených edic. Zakázané karty se nesmí hrát vůbec, omezené karty si můžete jednou do balíčku/sideboardu dát.

Úplný soupis omezených a zakázaných karet pro jednotlivé formáty najdete někde v tabulce okolo.

Poznámka: *Pokud vyšla nějaká karta již v dřívější edici než je aktuálně povolená, můžete hrát i starší verzi karty. Typickým příkladem je Birds of Paradise, který vyšel v sedmé edici a je tedy legální pro standard, tím pádem můžete hrát Birds of Paradise z jakékoli jiné edice než sedmé, protože je to stejná karta (má stejné jméno)*

LIMITED

Balíček na limited musí obsahovat minimálně 40 karet, ale horní hranice není nijak stanovena. Všechny ostatní karty, které hráč obdržel a nepoužil pro stavbu balíčku, jsou jeho sideboard.

Při limited formátu nejsou hráči omezeni použitím čtyřech individuálních karet jakéhokoli typu.

Použití sideboardu

Jakákoli nadraftovaná nebo otevřená karta, která není použita v limitovaném balíčku, se stává sideboardem daného hráče. Hráči se během hry nesmí do svého sideboardu dívat.

Před začátkem druhé nebo dalších her v zápase mohou hráči měnit stavbu svého balíčku výměnou karet z balíčku za karty v sideboardu. Neexistuje žádné omezení na počet vyměněných karet krom toho, že balíček musí vždy obsahovat minimálně čtyřicet karet. Karty nemusí být měněny v poměru jedna k jedné.

Země

Organizátor turnaje nebo hlavní rozhodčí by měli poskytnout základní země pro použití během turnaje. Pokud se rozhodnou země poskytnout, musí zajistit pro všechny hráče stejné možnosti. Organizátor musí před začátkem turnaje a během registrace oznámit, kde hráči mohou země získat. Organizátor může po hráčích požadovat vrácení zemí po opuštění turnaje.

Pod typem Limited jsou následující formáty: ***Draft (jakákoli jeho forma) a Sealed Deck.***

Sealed Deck

Při turnaji typu Sealed Deck si mohou hráči vyměnit jakýkoliv počet neprémiových základních zemí získaných z jejich Sealed produktu za základní země dle jejich volby (poskytnutých organizátorem). Tuto

Standard-Format Deck Construction

V tomto formátu je možná hrát karty z následujících edic:
- Seventh Edition™
- Invasion™
- Planeshift™
- Apocalypse™
- Odyssey
- Torment
- Judgment

Extended-Format Deck Construction

V tomto formátu je možné hrát karty z následujících edic:
- Fifth Edition™
- Classic™ (Sixth Edition)
- Seventh Edition
- Ice Age
- Homelands™
- Alliances™
- Mirage™
- Visions™
- Weatherlight™
- Tempest™
- Stronghold™
- Exodus™
- Urza's Saga™
- Urza's Legacy™
- Urza's Destiny™
- Mercadian Masques
- Nemesis
- Prophecy
- Invasion
- Planeshift
- Apocalypse
- Odyssey
- Torment
- Judgment

Navíc je na turnajích typu extended povoleno následujících 10 karet (běžně nazývané dual landy).
- Badlands
- Bayou
- Plateau
- Savannah
- Scrubland
- Taiga
- Tropical Island
- Tundra
- Underground Sea
- Volcanic Island

Zakázané karty na Extended turnajích
- Všechny ante karty a promokarty s unikátním jménem.
- Dark Ritual
- Demonic Consultation
- Dream Halls
- Earthcraft
- Lotus Petal
- Mana Vault
- Memory Jar
- Mind Over Matter
- Necropotence
- Replenish
- Survival of the Fittest
- Time Spiral
- Tolarian Academy
- Windfall
- Yawgmoth's Bargain
- Yawgmoth's Will
- Zuran Orb

Type 1 Format Deck Construction

V tomto formátu je možné hrát karty ze všech dosud vydaných edic a všechny promokarty vydané společností Wizards of the Coast.

Zakázané karty na turnaji Typ1
- všechny ante karty.
- Chaos Orb
- Falling Star

Omezené karty na turnaji Typ1

Ancestral Recall
Balance
Berserk
Black Lotus
Black Vise
Braingeyser
Channel
Crop Rotation
Demonic Consultation
Demonic Tutor
Doomsday
Dream Halls
Enlightened Tutor
Fact or Fiction
Fastbond
Fork
Frantic Search
Grim Monolith
Hurkyl's Recall
Library of Alexandria
Lotus Petal
Mana Crypt
Mana Vault
Memory Jar
Mind Over Matter
Mind Twist
Mox Diamond
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Mystical Tutor
Necropotence
Recall
Regrowth
Sol Ring
Strip Mine
Stroke of Genius
Time Spiral
Time Walk
Timetwister
Tinker
Tolarian Academy
Vampiric Tutor
Voltaic Key
Wheel of Fortune
Windfall
Yawgmoth's Bargain
Yawgmoth's Will

Type 1.5 Format Deck Construction

V tomto formátu je možné hrát karty ze všech dosud vydaných edic a všechny promokarty vydané společností Wizards of the Coast. Seznam zakázaných karet pro turnaj Type 1.5 obsahuje všechny zakázané a omezené karty z Type 1.

Zakázané karty na turnaji Typ1.5

Všechny ante karty.
Ancestral Recall
Balance
Berserk
Black Lotus
Black Vise
Braingeyser
Channel
Chaos Orb
Crop Rotation
Demonic Consultation
Demonic Tutor
Doomsday
Dream Halls
Enlightened Tutor
Falling Star
Fact or Fiction
Fastbond
Fork
Frantic Search
Grim Monolith
Hurkyl's Recall
Library of Alexandria
Lotus Petal
Mana Crypt
Mana Vault
Memory Jar
Mind Over Matter
Mind Twist
Mox Diamond
Mox Emerald
Mox Jet
Mox Pearl
Mox Ruby
Mox Sapphire
Mystical Tutor
Necropotence
Recall
Regrowth
Sol Ring
Strip Mine
Stroke of Genius
Time Spiral
Time Walk
Timetwister
Tinker
Tolarian Academy
Vampiric Tutor
Voltaic Key
Wheel of Fortune
Windfall
Yawgmoth's Bargain
Yawgmoth's Will

Block Format Deck Construction

Každý block formát obsahuje maximálně tři expanze – jednu velkou a dvě menší, navazující na první velkou. DCI sankcionované block formáty jsou:
- **Odyssey Block** (Odyssey, Torment, Judgment)
- **Invasion Block** (Invasion, Planeshift, Apocalypse)
- **Masques Block** (Mercadian Masques, Nemesis, Prophecy)
- **Urza Block** (Urza's Saga, Urza's Legacy, Urza's Destiny)
- **Tempest Block** (Tempest, Stronghold, Exodus)
- **Mirage Block** (Mirage, Visions, Weatherlight)
- **Ice Age Block** (Ice Age, Alliances, Homelands)

V Odyssey a Invasion bloku nejsou zakázané žádné karty.

Zakázané karty v Masques bloku
- Lin Sivvi, Defiant Hero
- Rishadan Port

Zakázané karty v Urza bloku
- Gaea's Cradle
- Memory Jar
- Serra's Sanctum
- Time Spiral
- Tolarian Academy
- Voltaic Key
- Windfall

Zakázené karty v Tempest bloku
- Cursed Scroll

Zakázané karty v Mirage Bloku
- Squandered Resources

Zakázané karty v Ice Age Bloku
- Amulet of Quoz
- Thawing Glaciers
- Timmerian Fiends
- Zuran Orb

výměnu mohou uskutečnit kdykoli mezi hrami. Sealed Deck je charakteristický pro preview nových edic.

Draft

Hráči si mohou do svého balíčku přidat jakýkoli počet základních zemí. Maximum není nijak stanoveno. Extra země je povoleno mít i v sideboardu a hráči si mohou do sideboardu přidat základní země kdykoli mezi hrami.

Pravidlo Mulligan

Pokud se vám nelíbí vašich startovních sedm karet, můžete si vzít mulligan. První je na řadě aktivní hráč (ten, co bude začínat) a až je se svou rukou spokojen, je na řadě s mulliganem druhý hráč. Použijete-li toto pravidlo, zamíchejte si startovní ruku zpět do balíčku a lízněte si nové startovní karty, ale o jednu méně, než jste zamíchali do balíčku. Mulligan si můžete vzít i několikrát za sebou, ale vždy se vám o jednu zmenší počet karet v ruce (po prvním mulliganu máte ve startovní ruce 6 karet, po druhém 5 atd.).

Tabulkové hodnocení

Constructed *- Standard, Extended, Block formáty*
Vintage *- Classic (Typ1) a Classic Restricted (Typ1.5)*
Limited *- všechny limited formáty*
Composite *- průměrné hodnocení mezi Constructed a Limited*

POKÉMON TRADING CARD GAME

V pokémonu se hraje jak Constructed, tak Limited, ale Limited se u nás netěší moc velké oblibě.

Constructed

Constructed balíček musí obsahovat přesně šedesát karet.

S výjimkou základních energií nesmí balíček obsahovat více jak čtyři jakékoliv stejné individuální karty. Rozhodujícím faktorem tohoto pravidla je jméno anglického ekvivalentu karty.

Použití sideboardu

Ve sběratelské karetní hře Pokémon není použití sideboardu povoleno.

Pokémon Constructed se hrají formáty Unlimited a Modified.

Unlimited

Unlimited balíček může obsahovat karty ze všech dosud vydaných Pokémon edic a všechny promokarty vydané společností Wizards of the Coast. Nové sety karet jsou na Unlimited formátu povoleny ve chvíli, kdy jsou oficiálně v prodeji. V Unlimited formátu jsou **zakázány** následující karty:

- Promokarta známá jako „Ancient Mew"
- Promokarta známá jako „narozeninový Pikachu" (_____'s Pikachu)

Modified

V modified formátu můžete používat karty z následujících edic:

- Team Rocket™ expansion
- Gym Heroes™ expansion
- Gym Challenge™ expansion
- Neo Genesis™ expansion
- Neo Discovery™ expansion
- Neo Revelation™ expansion
- Neo Destiny™ expansion
- Southern Islands Collection™ expansion
- jakákoli nová expanze vydaná po Neo Destiny™
- karty se symbloem promo expansion (hvězda s nápisem „promo")

Základní energetické karty můžete používat z jakékoli edice. V Modified formátu jsou **zakázány** následující karty:

- Promokarta známá jako „Ancient Mew"
- Promokarta známá jako „narozeninový Pikachu" (_____'s Pikachu)
- Sneasel (Neo Genesis verze)

Poznámka: *Karty označené logem prerelease a logem Wizards of the Coast se pro tyto případy nepočítají jako promokarty. Nové sety karet jsou na Modified formátu povoleny ve chvíli, kdy jsou oficiálně v prodeji.*

Limited

Balíček na Limited musí obsahovat přesně 40 karet.

Při limited formátu nejsou hráči omezeni použitím čtyřech individuálních karet jakéhokoli typu.

Energie

Organizátor turnaje nebo hlavní rozhodčí by měli poskytnout základní energie pro použití během turnaje. Pokud se rozhodnou energie poskytnout, musí zajistit pro všechny hráče stejné možnosti. Organizátor musí před začátkem turnaje a během registrace oznámit kde hráči mohu energie získat. Organizátor může po hráčích požadovat vrácení energií po opuštění turnaje.

Před prvním kolem si může hráč do svého balíčku dát jakýkoliv počet základních energetických karet.

Odměny

V limitovaném formátu si hráči dávají stranou pouze 4 odměny místo obvyklých šesti.

Pravidlo Mulligan

Pokud prvních sedm karet aktivního hráče (ten, co bude začínat) neobsahuje kartu základního nebo baby Pokémona, musí tyto karty ukázat svému soupeři, zamíchá je zpět do balíčku, nabídne balíček soupeři k dodatečnému zamíchání/sejmutí a lízne si stejný počet karet, jako měl předtím. Jestliže hráč v těchto kartách stále nemá základního nebo baby Pokémona, může tento proces zopakovat. Po každém mulliganu aktivního hráče si může neaktivní hráč líznout až 2 karty navíc. Po tom, co má aktivní hráč baby nebo basic Pokémona, položí ho před sebe lícem dolů (nemusí ho určit jako aktivního Pokémona), pak je na řadě neaktivní hráč.

Pokud neaktivní hráč nemá ve svých startovních kartách baby nebo basic Pokémona, ukáže tyto karty soupeři, zamíchá je do balíčku, nabídne balíček soupeři k dodatečnému zamíchání/sejmutí a lízne si stejný počet karet jako měl předtím. Jestliže hráč v těchto kartách stále nemá základního nebo baby Pokémona, může tento proces zopakovat. Po každém mulliganu neaktivního hráče si může aktivní hráč líznout až 2 karty navíc. Po tom, co má neaktivní hráč baby nebo basic Pokémona, položí ho před sebe do hry jako svého aktivního Pokémona a může si dát na střídačku další pokémony. Pak si aktivní hráč může položit na střídačku nějaké další pokémony a určí aktivního Pokémona.

Po tomto procesu si oba hráči dají stranou odměnové karty a začíná hra.

Tabulkové hodnocení

Constructed *- obsahuje hodnocení Unlimited a Modified)*

Limited *(je hodnocení Limited) – v této tabulce nemáme jediného hráče.*

Harry Potter TRADING CARD GAME

Ve sběratelské karetní hře Harry Potter se hraje pouze Constructed formát. I když se v celosvětovém žebříčku DCI vyskytuje kolonka Limited, není v ní zatím ani jeden záznam a nejsou ani stanovena pravidla Limited turnaje.

Constructed

V konstruovaném formátu můžete hrát všechny karty ze všech edic a všechny promokarty označené logem Wizards of the Coast, Inc.

Konstruovaný balíček musí obsahovat přesně šedesát karet plus jednu kartu startovního charakteru (která se nepočítá do počtu karet v balíčku). S výjimkou karet lekcí nesmí balíček obsahovat více jak 4 jakékoli stejné individuální karty. Rozhodujícím faktorem tohoto pravidla je jméno anglického ekvivalentu karty.

Použití sideboardu

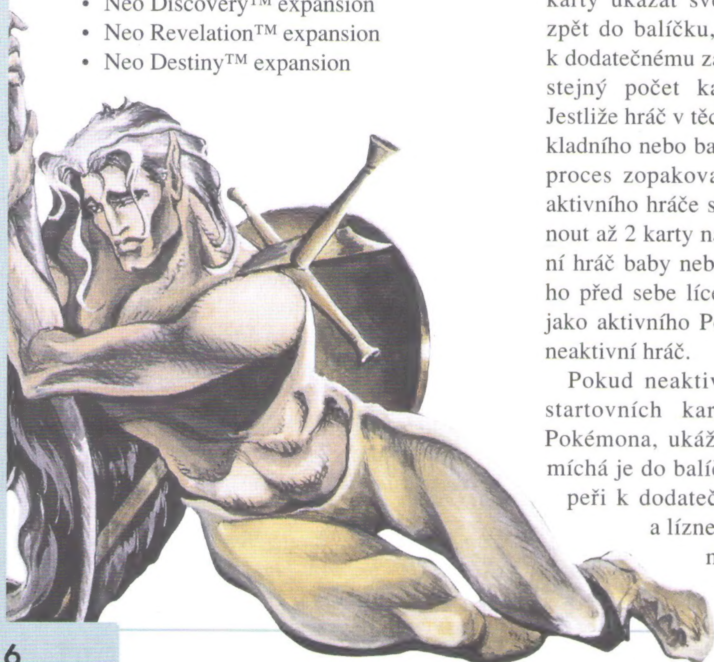
Ve sběratelské karetní hře Harry Potter není použití sideboardu povoleno.

Pravidlo Mulligan

Pro sběratelskou karetní hru Harry Potter se pravidlo mulligan nepoužívá.

STAR WARS® TRADING CARD GAME

Turnajová pravidla sběratelské karetní hry Star Wars v tuto chvíli připouštějí pouze constructed formát. Pokud se někdy objeví pravidla limited turnajů, určitě vás o nich budeme informovat.



Constructed

Pro turnajové hraní jsou legální všechny Star Wars karty vydané společností Wizards of the Coast, včetně promokaret vydaných toutéž společností. V konstruovaném formátu můžete hrát všechny karty z edice Attack of the Clones. Od 1. srpna bude možno hrát karty z edice Sith Rishing a od 1. listopadu karty z edice A New Hope.

Konstruovaný balíček musí obsahovat minimálně 60 karet. Hráči musí mít legální balíček temné (dark side) i světlé (light side) strany a nemohou mít v turnaji registrovaný více jak jeden balíček každého typu. Pokud si to nějaký hráč bude přát, může postavit balíček pouze z neutrálních karet a počítat tento balíček jako dark side i light side. Každý hrací balíček musí být sestaven podle pravidel hry Star Wars a nesmí obsahovat více jak 4 kusy jakékoli individuální karty stejného jména a verze.

Použití sideboardu

Ve sběratelské karetní hře Star Wars není použití sideboardu povoleno.

Pravidlo Mulligan

Jakýkoliv hráč se na začátku hry může rozhodnout vyřadit libovolný počet Battle karet a/nebo Mission karet ze své startovní ruky a dobrat z balíčku karty, aby jich měl opět sedm. Toto pravidlo se může uplatnit pouze jednou za hru.

Výběr strany

Pro rozhodnutí, kdo bude hrát Light side deck nebo Dark side deck, musí hráči nabídnout stavební body (build points) pro každou hru zápasu.

Před první hrou si hráči hodí kostkou a ten, kdo hodil víc začíná se svojí nabídkou. Tento hráč oznámí počet stavebních bodů (maximálně 30) a balíček. Např.: *„27 stavebních bodů, světlá strana“*.

Pokud druhý hráč nechce hrát balíček jmenovaný prvním hráčem, pasuje a nabízecí proces končí. Jinak druhý hráč nabídne nižší počet stavebních bodů, aby mohl hrát jmenovaný balíček (pak znovu může nabízet první hráč). Jakmile nějaký hráč pasuje, dostane pasující hráč 30 stavebních bodů a hra pokračuje zamícháním balíčků před líznutím počáteční ruky.

Pro druhou a další hry v zápase činí první nabídku pro výběr strany poražený hráč předešlé hry. Pokud je oběma hráčům díky jakékoli penalizaci přidělen vzájemný game loss (prohraná hra), hráč, který nabízel první v předešlé hře, nabízí první i v další hře.

Pro rozestavení (setup) svých jednotek používají hráči vylosovaný počet stavebních bodů podle nabídek na začátku hry.



Ve sběratelské karetní hře Lord of the Rings se hrají Constructed i Limited turnaje. Pro oba tyto formáty ale platí stejná pravidla o stavbě balíčku.

Constructed

Pro turnajové hraní jsou legální všechny karty vydané společností Decipher a všechny promokarty, které vyšly v povolených edicích. Nová edice se na turnajích smí hrát vždy až sedm dní po vydání posledního produktu sady *(Decipher vydává nejdřív startery a cca po 14 dnech boostery)*. Realms of the Elf Lords se tedy na turnajích smí hrát až od 11. července.

Herní balíček musí obsahovat minimálně 60 karet, přičemž žádná karta v něm nesmí být víc jak čtyřikrát. Karty stínů a svobodného lidu musí být v poměru 1:1. Součástí herního balíčku ještě musí být karta prstenu a jeho nositele – Froda, a devět karet lokací, po kterých společenstvo putuje – každá lokace s jiným číslem (1-9). Prsten, Frodo a lokace se nepočítají do celkového počtu karet v balíčku.

Limited

Limited se mohou hrát dva různé formáty – Draft a Sealed Deck. U Sealed Decku obdrží hráč jeden starter a tři boostery, a z těchto karet na místě složí balíček. Pro Draft se jako základ také používá starter ale zbavený vzácných karet a hráči si jej mohou přinést z domova. Draft se u nás ještě na žádném turnaji nehrál, protože je poměrně nákladný. Pokud se někdy hrát bude, věřím, že vám organizátor rád poskytne potřebné informace. Pravidla stavby Limited balíčku jsou stejná jako u Constructed.

Použití sideboardu

Ve sběratelské karetní hře Lord of the Rings se u Constructed Sideboard nepoužívá. U Limited si před hrou s novým oponentem můžete do balíčku přidat nebo vyměnit nějaké karty z těch, které jste nepoužili při stavbě balíčku, ale stále musí být zachována pravidla stavby balíčku.

Pravidlo Mulligan

Pro sběratelskou karetní hru Lord of the Rings se pravidlo mulligan nepoužívá.

Errata

Díky nevyváženosti některých karet a pravidel byly vydány následující úpravy:

- č. 1C43, Far-seeing Eyes – musí být považována za unikátní.
- č. 1R55. The Mirror of Galadriel - zahraj do podpůrné oblasti. Každý elfí spojenec z domovského místa 6 získává sílu + 1, Fellowship: pokud má protihráč na ruce 7 a více karet, unav Galadriel a podívej se na dvě náhodně vybrané karty ze soupeřovy ruky. Diskardni jednu z nich a druhou vrať do soupeřovy ruky.
- č. 1U12, Gimli, Dwarf of Erebor - způsobuje zranění + 1, Fellowship: pokud se nachází ve zdroji šera méně než 2 tokeny, přidej dva tokeny a umísti jednu kartu z ruky na spodek svého herního balíčku

Erratované pravidlo - lízání karet ve Fellowship fázi

Není povoleno vzít do ruky více než 4 karty v průběhu své Fellowship fáze a to pomocí jakýchkoliv efektů nebo gametextu na kartách. Toto omezení platí na lízání karet z herního balíčku případně na vytahování z diskardu.



Ve sběratelské karetní hře Wastelands se hrají oba základní formáty.

Constructed

Konstruovaný balíček musí obsahovat minimálně 45 karet. Chcete-li používat sideboard, musí tento obsahovat přesně 20 karet.

Kombinace karet z balíčku a sideboardu nesmí obsahovat žádnou kartu více jak třikrát.

Použití sideboardu

Pravidla pro použití sideboardu se u Wastelandů schodují s pravidly použitím sideboardu pro Magic: the Gathering.

Konstruované formáty se hrají standard a válka bohů.

Standard

Můžete hrát karty maximálně čtyř bohů plus karty boha Buffy. K těmto kartám můžete ještě přidat bezbarvé karty. Smějí se hrát karty ze všech dosud vydaných edic a všechny promokarty.

Válka bohů

Můžete hrát karty pouze jednoho boha (jednobarevné balíčky) a bezbarvé karty. Smějí se hrát karty ze všech dosud vydaných edic a všechny promokarty.

Limitované formáty se hrají Draft a Sealed Deck a obě varianty mají stejná pravidla jako Magic: the Gathering (minimálně 40 karet v balíčku, nepoužité karty jsou sideboard a nejste omezeni počtem stejných karet v balíčku).

Errata

Pro Constructed i Limited platí následující úpravy: ***Ve všech formátech je zakázána karta Magické odzbrojení a všechny ultra rare karty (mají znak svitku).***

- Karta Zarknodův mág – pokud neobětuješ jedno své očarování, zraní svého majitele o 2Ž a nestává se aktivní.
- Karty Mozkové přepětí a Předpokládané riziko můžete zahrát pouze jednou za kolo.

- Kamil Matoušek -

MAGIC The Gathering

EXTENDED červen '02

Už dlouho jsme se nezabývali formátem Extended. Po kvalifikační sezóně na PT do Tokia nastalo pro tento formát období klidu a hráči se soustředili zejména na jednotlivá národní mistrovství, aby se kvalifikovali na Mistrovství svých kontinentů a také na Mistrovství světa do australského Sydney.

Extended tak zasáhly pouze dvě události. Co se týče organizační stránky, došlo k nejzávažnější situaci pro Extended v jeho historii. Od 1. listopadu budou zakázány nejen tolikrát opěvované a proklínané dual-landy, ale také sady Ice Age, Homelands, Alliances, Mirage, Visions, Weatherlight a 5th Edition. Není třeba tady sepisovat všechny karty, které Extended opustí, proto, abychom dokázali, že to bude výrazná změna. Z většiny balíčků nezůstane kámen na kameni a hráči budou muset vymýšlet úplně nové strategie. Do té doby však zbývá spousta času, takže si ještě dostatečně užijeme starých karet, dokonce v kombinaci s novou karetní sadou Judgment, která se bude moci hrát na turnajích od 1. července.

Velkým zásahem do Extendu byl klasický turnaj pro 32 nejlepších světových hráčů, tzv. Masters konaný u příležitosti Pro Touru ve francouzském městě Nice. Opět se objevila spousta nových strategií, proto vás mohu s nejzajímavějšími seznámit. Tentokrát nepůjde přímo o vítězné balíčky, protože Masters vyhrál Němec Alexander Witt se standardním Super Gro – balíčkem, na něž jsou sice všichni dokonale připraveni, přesto je to balíček natolik silný, že dokáže porazit kteréhokoli soupeře a stále formátu Extended dominuje. Pro zajímavost, i u nás vyhrál poslední turnaj „Hráč roku 2002" Petr Nahodil s podobným balíčkem. Druhým nejhranějším balíčkem byla červená fritka a i tady asi není co dodat. Balíček využívá toho, že se hraje obrovské množství nezákladních zemí, a karty jako Price of Progress a Wasteland v kombinaci s rychlými zdroji damage typu Ball Lightning, Jackal Pup nebo Fireblast prostě fungují.

A teď k novým nápadům. Je to neuvěřitelné, ale Kai Budde (taky kdo jiný, že? :-)) znovu oprášil Trix a dokázal s ním prorazit i přesto, že dominantní balíček formátu – Super Gro – by měl být pro Trix nepřekonatelným problémem. Nebudu se tady rozepisovat o tom, jak tento balíček funguje (pokud to nevíte, přečtěte si to v některé z předcházejících Legend, kde jsem Trix rozebral), ale napíšu pouze jeho úpravy. Budde jednak přidal do základu Fact or Fiction, aby zvětšil své šance proti kontrolu, ale hlavně Thwart. Ostrovů má Trix často na stole víc než dost, ale nemohl si dovolit potapovat země, aby ho soupeř nepřekvapil něčím nepříjemným. Teď už může. Sideboard je však na Super Gro opravdu připraven. Nemohou chybět obligátní Powder Kegy, hlavní nápad však spočívá v zařazení karty Dominate. Většina nestvůr v Super Gro má sesílací cenu dvě many a není až takový problém soupeři ukrást přes Sapphire Medallion za čtyři many Dryádu nebo Werebeara. Proti kontrolu se pak přidávají další karty, které jsou schopny získat karetní výhodu. Budde hrál Thawing Glaciers, v některých verzích jsme mohli vidět také Deep Analysis, které se možná na první pohled nezdají nic moc, ale v kombinaci s Intuition jsou opravdu výborné. Poslední novinkou pak je zařazení Temporal Adepta – nestvůrky, na kterou soupeř musí najít rychle odpověď, jinak už nikdy nevyloží další zemi.

Kombinace karet Illusions of Grandeur a Donate je zřejmě natolik silná, že už skoro dva roky opravdu ovládá formát Extended a neustále se hledají nové možnosti, jak této karetní kombinace využít. V Japonsku takto vznikl nový balíček nazvaný Oath of Trix. Jedná se o křížence balíčků Oath of Druids a Trix. Balíček je modro-zelený a jednak v něm najdete klasickou Oathovou sestavu (4 Oath of Druids, po jedné z nestvůr Morphling, Spike Weaver a Spike Feeder a 2 Gaea's Blessingy) a také část Trixu: Illusions of Grandeur a Donate. Balíček pak vhodně doplňují jednak zakazování Force of Will a Counterspell a hledání Intuition a prolíznutí Accumulated Knowledge (pěkný také v kombinaci se samotným Oath of Druids) a Brainstorm, který spolupracuje nejen se samotným Oathem, ale také s kartami Intuition a zemí Thawing Glaciers. V sideboardu najdeme další karty, které spolupracují s již zmíněnou Intuicí – buď Deep Analysis nebo Call of the Herd či Roar of the Wurm.

Další zajímavou strategií je kombo balíček posta vený kolem karty Aluren – zeleného enchantmentu z 4 many, který způsobuje, že oba hráči mohou hrát ne stvůry se sesílací cenou do tří man jako instant bez placení casting costu. Pokud tento enchantment uvedete do hry, vytvoříte „nekonečnou" smyčku z následujících karet: Cavern Harpy, Man-o-War a Spike Feeder. Feederem si přidáte dva životy za shození jednoho žetonu, Man-O-Warem si Feedera vrátíte na ruku a Harpyjí vrátíte Man-O-Wara, za jeden život si vrátíte na ruku Harpyji a vše může začít odznovu. Pokud vám nestačí nekonečně mnoho životů, lze si líznout postupně celý balíček tak, že Spike Feedera nahradíte kartou Wall of Blossoms nebo Raven Familiar (ten dokonce nepotřebuje mezikrok s Man-O-Warem) nebo si lze přidat nekonečně mnoho many díky Wall of Roots. Oponenta už pak zabijete jakkoli. Buď množstevní převahou nebo nekonečnou manou a nějakým X-ovým kouzlem, např. Stroke of Genius. Mně osobně se nejvíc líbila starší verze, které zabíjela soupeře díky vícenásobnému seslání

Trix

4x Accumulated Knowledge
1x Brainstorm
1x Capsize
4x Counterspell
4x Donate
1x Fact or Fiction
4x Fire/Ice
4x Force of Will
4x Illusions of Grandeur
2x Intuition
4x Merchant Scroll
4x Sapphire Medallion
1x Thwart

14x Island
1x Mountain
3x Shivan Reef
4x Volcanici Island

Sideboard

2x Dominate
2x Morphling
3x Powder Keg
4x Pyroblast
1x Stroke of Genius
1x Temporal Adept
2x Thawing Glaciers

Aluren Combo

4x Academy Rector
1x Auramancer
4x Birds of Paradise
2x Bone Shredder
2x Cavern Harpy
3x Llanowar Elves
3x Man-O-War
4x Raven Familiar
1x Spike Feeder
2x Wall of Blossoms
4x Wall of Roots

2x Aluren
4x Duress
3x Eladamri's Call
3x Recurring Nightma
1x Worship

4x Bayou
4x City of Brass
3x Phyrexian Tower
4x Savannah
2x Tropical Island

Sideboard

2x Bone Shredder
1x Monk Realist
2x Morphling
1x Pernicious Deed
2x Pyroblast
1x Recurring Nightma
2x Seal of Cleansing
2x Spike Feeder
1x Stroke of Genius
1x Uktabi Orangutan

Pro Tour Jumble

3x Shadowmage Infiltrator
3x Call of the Herd
4x Counterspell
3x Duress
3x Fact or Fiction
1x Forbid
3x Force of Will
2x Gaea's Blessing
3x Impulse
4x Pernicious Deed
4x Swords to Plowsha
3x Tithe

3x Flood Plain
2x Savannah
3x Scrubland
3x Tropical Island
4x Tundra
4x Underground Sea
2x Wasteland

Sideboard

2x Accumulated Knowledge
3x COP: Red
3x Diabolic Edict
1x Duress
2x Hydroblast
3x Powder Keg
1x Seal of Cleansing

karty Rishadan Cutpurse, který přijde do hry a soupeř buď zaplatí manu nebo obětuje permanent, takže vaše kolo skončí až v momentě, když soupeř nebude mít vůbec nic :-). Čili jinými slovy protlačte na stůl Aluren a vyhrajete. Tento enchantment však stojí 4 many a dostat jej na stůl není nic jednoduchého. Kromě přímého vyložení jsou však i jiné možnosti. Jedná se o enchantment a tak opět přichází ke slovu starší kombinace z dob balíčku kolem karty Yawgmoth's Bargain: Academy Rector + Phyrexian Tower. Takto dostanete na stůl Aluren, aniž by jej soupeř vůbec mohl zakázat a ještě dostanete dvě černé many. Další možnosti skýtá karta Recurring Nighmare, která již použité příšery znovu zrecykluje. Šikovná je zejména na Raven Familiar, ale spolupracuje opět i se samotným Rectorem i dalšími kousky. Velkou část skládanky si lze nalézt pomocí karty Eladamri's Call. Prostě o tomto balíčku by se toho dalo napsat ještě mnoho, ale nejlepší bude, když si jej prohlédnete, případně vyzkoušíte sami. Proto uveřejňuji i decklist.

Posledním balíčkem, který dnes rozeberu, je klasický kontrol Francouze Antoine Ruela. Jedná se o křížence dvou starších, již dříve komentovaných, balíčků modro-bílo-zeleného a modro-černo-zeleného kontrolu. Myslím, že si je dobře pamatujete, na našich turnajích bývaly oba často k vidění. Ruelovi se povedlo sestavit duallandy tak, že hraje všechny zmíněné barvy a může si proto dovolit hrát vždy ty nejlepší karty ze všech barev. Balíček vše podřizuje zisku karetní výhody. Z nestvůr už hraje pouze Shadowmage Infiltratory a Call of the Herd, zabíjení Swords to Plowshares doplnil resety Pernicious Deed, klasickou sestavu zakazování Force of Will a Counterspell posílil o Forbid spolupracující s Infitratorem a přidal také kontrolu ruky Duress. Nemohou pochopitelně chybět stěžejní kameny každého podobného kontrolu – Brainstorm, Impulse, Fact or Fiction a Gaea's Blessing. Karetní výhodu dokáže získat i mezi zeměmi díky Tithe, čímž stabilizuje čtyřbarevný mana pool. V sideboardu pak také nenajdeme nic překvapivého – zejména COP: Red, Powder Kegy, Hydroblasty a Diabolic Edicty – šikovné zejména na soupeřova Morphlinga.

Myslím, že pro dnešek jste opět dostali spoustu nových nápadů, a už můžete nejen přemýšlet nad tím, jak je využijete, ale také nad novými kartami. Nezapomínejte totiž, že od 1. července se bude moci hrát Judgment. A že tam je pár pěkně slušných kousků.

- Arnie -

REVOLUCE

aneb Konec dualů nejen v Čechách!

Nejprve tedy stručný výčet karet (v tabulce), které vypadnou. Karty jsou seřazeny podle edic, abecedy a tučně zvýrazněné jsou zvlášť důležité kousky, které mnohdy rozhodí celou strategii. Dále zde samozřejmě uvádím i karty méně hratelné, které si však často také našly cestu do balíčků, i když třeba ne těch „profesionálních" hráčů. Přesto se může stát, že zde neuvidíte svou oblíbenou kartu – pak si ji tedy doplňte v duchu sami.

Tak to byl stručný nekrolog pro vybrané kousky padlých edic. Ovšem nezoufejte, nic není ztraceno, příští rok nás čeká osmá edice o které se proslýchá, že by mohla všechny své předchůdkyně strčit do kapsy. WotC už asi konečně napadlo, že pokud chtějí základní sadu dobře prodávat, musí také obsahovat solidní množství hratelných reprintů a to je jiskřička naděje pro některé vyřazené karty, které by se opět mohly vynořit z propasti zapomnění. Jen doufejme, že to nedopadne stejně katastroficky, jako celá pátá edice.

Samotný výčet karet asi každého nenadchne, důležitým otazníkem zůstává, jaký vliv to bude mít na samotnou existenci balíčků. Nyní si tedy ukážeme přehled nejhranějších strategií a dopad změny pravidel na jejich konstrukci. Jak sami uvidíte, některé to odskáčou více, jiné méně. Tak tedy, jdeme na to…

Iluze - Ilussion of Grandeurs, Force of Will, Merchant Scroll

Oblíbený balíček zejména u našich západních sousedů, ale u nás se až na pár výjimek moc nerozšířil. A díky zákazu klíčových karet už ani nerozšíří. Typický zástupce svého druhu, který vás v jednom kole připraví o 20 životů a nepotřebuje k tomu ani tolik karet. Balíček je navíc téměř jednobarevný – červená je zde jen kvůli kartám Fire/Ice a Pyroblast.

Stáze - Stassis, Force of Will, Impulse

Stáze byla po svém vydání považována za absolutně nehratelnou kartu s nejošklivějším obrázkem. Chyba. Nejprve začala řádit její U/W verze s Chronatogem, ale tu pravou šťávu jí dodaly až Masky. Každopádně lze říct, že si spousta hráčů ulehčeně oddechne, až se tento balík stane minulostí. Nadšení stázisté (jako třeba já) mohou jen tiše doufat, že se Stasis snad nějakou náhodou dostane do osmé edice *(Proboha, jen to ne!! –KM–)*.

Bývaly časy, když jsem často krát slýchával: „Počkej až ti vypadnou ty forsáže z extendedu!" Vždy jsem se tomu srdečně zasmál – proč by měly moje oblíbené „forsky" vypadávat, když akorát vypadlo několik edic před nimi?! A tak tomu šlo pár let a mě, stejně jako mnohé ostatní ani nenapadlo, že by se extended měl ještě někdy nedejbože měnit! A pak se to jednoho dne roznesla do světa ta strašná zpráva: Žádné dualy, forsáže, Swordy, NIC! Bylo to jak rána do vazu, zejména pro šťastlivce, kteří si za nekřesťanské peníze zkompletovali dualy. Nu, život jde dál, jak se říkává a my se teď podíváme, jaké změny nás od listopadu čekají – které karty si již nezahrajeme a jak dopadnou stávající strategie na extendedu.

ICE AGE
Anarchy
Ashen Ghoul
Enduring Renewal
Fyndhorn Elves
Icequake
Icy Manipulator
Ilussion of Grandeurs
Stormbind
Swords to Plowshares
Thermokarst
Zuran Orb

ALLIANCES
Arcane Denial
Balduvian Horde
Bounty of the Hunt
Contagion
Death Spark
Dystopia
Elvish Spirit Guide
Force of Will
Guerrilla Tactics
Helm of Obedience
Kaysa
Kjeldoran Outpost
Krovikan Horror
Lake of the Dead
Lodestone Bauble
Pyrokinesis
Shield Sphere
Thawing Glaciers

HOMELANDS
Ihsan´s Shade
Merchant Scroll
Serrated Arows

MIRAGE
Armor of Thorns
Bad River
Choking Sand
Dissipate
Dwarven Miner
Flood Plain
Frenetic Efreet
Granger Guildmage
Grasslands
Jolrael´s Centaur
Mind Bend
Mountain Valley
Mtenda Lion
Rocky Tar Pit
Sacred Mesa
Sirocco
Spirit of the Night
Wall of Roots

VISIONS
City of Solitude
Emerald Charm
Fireblast
Funeral Charm
Honorable Passage
Impulse
Man o War
Natural Order
Necromancy
Quick Sand
Quirion Ranger
Tithe
Undiscovered Paradise
Viashino Sanstalker

WEATHERLIGHT
Abeyance
Aura of Silence
Briar Shield
Empyrial Armor
Gaea´s Blessing
Gemstone Mine
Llanowar Sentinel
Null Rod
Ophidian
Phyrexian Furnace
Rogue Elephant
Spinning Darkness

5TH
Animate Dead
Ball Lightning
Black Knight
Crumble
Ghazban Ogre
Gloom
Hydroblast
Incenerate
Knight of Stromgald
Nevinyrrals Disk
Order of the White Shield
Pox
Pyroblast
Sea Sprite
Sleight of Mind
Stassis
Sylvan Library
Tsunami
White Knight
Winter Orb



Pox - Scroll - Pox

Další nepříliš známý a frekventovaný balíček, jehož největší sláva skončila tak před 3 lety. (Částečně také kvůli zákazu Dark Rituálů, čímž se značně zpomalil.) V listopadu už jej zaručeně neuvidíme.

Cocoa Peables - Enduring Renewal

Poslední ze zástupců těch méně známých. Zde se ještě hrávala Nekropotence, ale tento balík jsem již opravdu hodně dlouho neviděl, takže ani nevím jestli se ještě hraje. Každopádně za pár měsíců jeho kariéra skončí nadobro.

Counter - slivers
- Swords to Plowshares, Force of Will, Impulse, dualy

Ani sliveři už se dnes netěší takové oblibě, ale sem tam je ještě uvidíte. Na první pohled jim nový extended moc neublíží, ale je potřeba si uvědomit, že pokud chcete hrát five-color deck, tak k tomu potřebujete právě dualy, klasické „mlátičky" totiž vaše šance na úspěch redukují na minimum a lze se tedy domnívat, že ani těch několik málo hráčů, kteří sliveří strategii hrají, to riskovat nebudou.

Three Deuce - Guildmage, Incinerate, Swords to Plowshares, dualy

Balíček bez zabíjení je vcelku k ničemu, obzvlášť pokud zde likvidace hraje důležitou roli. A to je případ Three Deuce. Strategie, která kombinuje levné mrchy a levné zabíjení, většinou ještě se svitky, které se tak stávají brzy aktivní. Zbydou jí sice další slušné karty jako River Boa, Rancor apod., ale jak se zdá, tak bílá i červená složka svou úlohu dohrála.

Secret Force
- Natural Order, Wall of Roots

Jak dostat "forsku" do hry ve třetím kole? Jednoduše - země, elf, země, Wall of Roots, země, Natural Order - Verdant Force. A jak to udělat bez zákona přírody? Blbě. A kdo by čekal, až mu tato úchvatná kreatura sama přijde na ruku! Ne ne, dejte na mě a zkuste to raději s Elfy.

Jak sami vidíte, nový exteded moc na komba nejede a rovněž balíčky, které se příliš spoléhaly na sílu duálních zemí, si také neškrtnou. Tím jsme vyčerpali seznam strategií, u kterých můžete mít stoprocentní jistotu jejich naprosté absence na dalších turnajích. Ovšem jak známo, člověk je tvor přizpůsobivý a dokáže si téměř vždy nějakou tu skulinku najít. Následující řádky toho budou důkazem. Teď se podíváme na několik dalších archetypů, u nichž jakás takás šance na záchranu je.

Oath of Druids
- Gaea´s Blessing, Swords to Plowshares, Force of Will, Sylvan Library, dualy

Verzí je spousta, ale jedno mají téměř totožné - 3 až 4 příšery, které po likvidaci točí Gaea's Blessingem zpět a posléze i samotné Blessingy. Rovněž eliminuje možnost dolízání, což je zde velmi důležité. Tak s tím je teď konec. Člověk by ani neřekl, jak taková nevinná karta rozhodí celou strategii. Naštěstí je tu Judgement a karta Krosan Reclamation. Oproti Gaea's Blessingu je to slabota, ale alespoň je to instant a má flashback. Samozřejmě se nejspíš nevyhnete ani hraní Thran Foundry, ale snížíte tak trapné riziko dolízání. No, žádné lákavé vyhlídky, ale šance zde stále je. *(Bez Blessingu už nebudou Oathy to pravé –KM–).*

Turbo land
- Gaea's Blessing, Force of Will, Impulse

Stejný případ jako Oathy – ztráta Gaea's Blessing je více než citelná a navíc některé turbo-landy využívaly příšerový princip Oathů - kromě Exploration mají v balíčku i několik Oath of Druid a pár klíčových potvor. Jejich protáčení je stejné. Dalšími podpůrnými kartami jsou i FoW a Impulse. Samotná ztráta Tropical Islandů není tak citelná, ale zamrzí. Turba si musí najít jinou možnost, jak zabít soupeře - tou nejsnažší je asi Morphling, který musí přežít (s ohromnou manovou základnou to snad nebude problém), Gaea's Blessing nahradí zmiňovaný Krosan Reclamation, Thran Foundry, popřípadě obojí najednou. Problém bude asi zelená, která bude stále velmi rychlá. Na chuť by taky mohl být výborný Ambassador Laquatus, manový potenciál by tak mohl soupeře připravit o zbytek knihovny v několika málo kolech. A když už tu není ten Blessing, tak se není čeho bát…

Fritka
- Incinerate, Fireblast, Ball Lightning, Anarchy, Pyroblast, Pyrokinessis

Přežije, ale je to jako vzít beznohému vozík. Fritka ztratí v podstatě své nejlepší (a téměř všechno) fritování, ale naštěstí jí zůstanou všichni ti goblini, čoklové apod. Urza´s Rage a Shock můžou doplnit Firebolt, Volcanic Hammer, či nový Browbeat. Problém také budou představovat doposavad neškodné bójky, které už nebude jak eliminovat. Svitky naštěstí zůstaly, ale side utrpěl ztrátu v podobě oblíbené Anarchie a Pyroblastu.

Stompy
- Rogue elephant, Elvish Spirit Guide, Ghazban Ogre, Briar Shield, Bounty of the Hunt, Winter Orb

Hodně karet ztrácí zelená, hodně a kvalitních. Některé půjdou nahradit, ale celková rychlost balíčku, na kterou zelená tak sází jde pomalu dolů. Do extendedu se tak zřejmě dostanou i kousky jako Basking Rootvala, Wild Dog či dokonce Arrogant Wurm a Call of the Herd (ten už tam sice je, ale většinou někde jinde). Zelená se tak sice podstatně zpomalí, ale útočné kousky zase víc vydrží. Jako zajímavou inovací se jeví Cursed Scroll





- v prvních kolech na stůl přijde co se dá a pak začne také úřadovat svitek, ať už jako dorážka potvor, či likvidace soupeře.

White weenee
- Swords to Plowshares, Empyrial Armor, Tithe, White Knight

Koníci nepřijdou ani tak o bijce, jako o podpůrné karty. Zabíjení a posilování je poměrně důležité, stejně tak, jako hledání zemí. Bílá se tak bude muset spolehnout na sílu svých jezdců doplněných o Crusade, či Antény. Ovšem jak známo, čistě potvorové strategie to mívají docela problematické, takže se knechti musí s někým „skamarádit". Bílo-červená to určitě nebude - končí díky absenci karet Incinerate a Pyroblast. Modro-bílá rebélie však přijde jen o Tundry a zmíněné Swordy, což se jeví jako nejlepší spojenectví. To by znamenalo, že se rebelové zase jednou budou prohánět po našich stolech.

Miracle-Grow, Super-Grow
- Force of Will, Tithe, Swords to Plowhares, Dualy

Ani naše dryády to nebudou mít kdovíjak lehké. Sice se už nemusí bát Swordů, ale manová základna, složená převážně z dualů je taky fuč. Vypadá to tedy, že přijde ke slovu jen modro-zelená verze, kdy tu zelenou část budou představovat Werebeaři a Dryády a zbytek pak modré prolízávání a rušení. Forsáže by mohli nahradit Thwarty, i když některé verze už dnes hrají rovnou Foily. S Meedling Mágy a Enforcery se můžete rozloučit – tedy za předpokladu, že nechcete hrát balík plný kousaček, čímž odpadají karty, jako Thwart, Gush a nejspíš i ten Foil a Daze. Rušení by pak mohly představovat karty Mana Leak, Forbid a samozřejmě Counterpell.

Lepší se to, ale tím to ještě nekončí ! Další série balíčků nám jasně ukáže, že si se změnami dokáže docela dobře poradit.

PT Junk
- Swords to Plowshares, Tithe, dualy

Balíček, který už zaznamenal nejeden úspěch. Swordy sice budou chybět, ale snad je nahradí větší množství různých ediktů. Tithe jde ruku v ruce s dualy, takže buď se prostě nahradí zeměmi, nebo je zde také Land Grant. To ovšem znamená hrát více základních zemí, respektive lesů a už to není tak silné. Samotné dualy se mohu nahradit kousačkami, nebo prostě základními zeměmi, což ovšem trojbarvě moc neprospívá. Nejlepší je zlatá střední cesta - klasické země a kousačky hezky fifty fifty. Potvory zůstávají stejné a díky tomu, že se téměř všechny umějí regenerovat, nastávají někomu docela problémy.

U/W control
- Impulse, Force of Will, Swords to Plowshares, Tundry

Další oblíbená strategie a další klasické karty pryč. K dispozici jsou i nadále Kegy a Masticory + Wrath of God, takže s příšerami na stole by neměl být problém. Jediným problémem zůstávají potvory alá Nether Spirit, na něž není už ani Phyrexian Furnace a tak nezbývá než je krást a pak už raději moc nezabíjet. Dalším problémem budou i Inkarnace - obzvláště Genesis. Ještě že ta bílá má alespoň Funeral Pyre.

Merfolci
- Force of Will, Winter Orb, Impulse, Unstable Mutation

Protipól k elfům. Ani Merfolci příliš neutrpí, bez fosáže lze také žít a Impulse holt nahradí zase něco jiného. Oblíbené nestabilní mutace ovšem tentokrát musíme vynechat. Spolu s elfy mají opět možnost vrátit se na výsluní, zejména když veřejný nepřítel č.1 - fritka tolik oslabila.

A jdeme do finále – zůstávají nám balíčky o kterých se nebojím říci, že z pro mnohé neblahých změn, budou jen profitovat. Ubude nepříjemných soupeřů i karet a život tak zase bude o něco růžovější. A kteří, že to jsou ? Tady je máme:

Elves - Quirion Ranger, Winter Orb

Elfové jsou asi jedním z balíčků, kteří moc velkou ztrátu neutrpí. Eliminace oblíbeného kvedláka je sice nepříjemná, ale netřeba se více báti Stází a ani Winter Orb zde není až tak klíčový. Z elfů se tak stane nejrychlejší balíček, sice to jsou všechno takoví malí chudáci, ale to už vyřeší karty Rancor a Coat of Arms. Jedinné stálé nebezpečí představují karty Hybernation a hlavně Perish. Ovšem od čeho jsou v sajdu Thran Lens J.

Tinker - Force of Will, Impulse

Všem známý artefaktový balíček. Naštěstí (tedy jak pro koho) všechny tyto artefakty pocházejí až z Urzovo éry a tak jediné o co Tinker přijde je oblíbené rušení a Impulse. Variací je samozřejmě spousta a započítávám sem i různé kombinace s červenou, či „sebevražednou hnědou" – nechvalně známý artefaktový balík, z kterého by kromě majitele měl radost snad jen sám Urza.

Reanimátor
- Animate Dead, Krovikan Horror

Nadějný vítěz do budoucích klání. Reanimátoru vezmou pouze jednu animaci a Krovikana, který se dá lehce nahradit Nabobem, což v kombinaci se Zombie Infestation dělá každé kolo zombáka zdarma. Na chuť by tak mohla přijít i Recurring Nightmare a známá Contamination. Na vracení potvor jsou zde stále ještě Exhume a Reanimate a možná přibude ještě nový Stitch Together. Klasiky, jako Duress, Vampiric Tutor, Buried Alive a Entomb zůstávají, což z Reanimátoru dělá i nadále zabijáka. Otázkou zůstává, zda nedojde ještě k zákazu Entomby, což by byla konečná i pro tento příjemný balíček.

Mono blue – Force of Will, Impulse

Omílat stále ztrátu forsáží by bylo trapné. Modrá má tu výhodu, že může využít i jiné veselé rušení – Thwart a Daze. Většinou tak stačí položit ve čtvrtém kole Masťu a pak už jen něco rušit a za vrácené ostrovy platit upkeep. Takto jsem to alespoň aplikoval já a docela to fungovalo. Malou havěť spapá Keg, větší lze bez problémů převzít pod svá ochranná křídla pomocí Legacy Allure, či Treachery. Forci lze navíc nahradit i Foilem, takže se zas tak moc nestane.

Rock and his Millions – Wall of Roots, Phyrexian Furnace, Bayou

Další adept na četná vítězství – ztráta části manové výhody je sice nepříjemná, ale Bayou lze nahradit a na zídce to celé nestojí. Jinak zde najde vše, co má správný balíček obsahovat – potvory obecné, potvory silně nepříjemné, nějaké to zabíjení, karetní výhodu a občas i nějaký ten špinavý trik, jehož zahrání většinou končí soupeřovo smrtí.

A je to za námi. Kostky byly vrženy a viníci po zásluze ztrestáni. Na jednu stranu je zde spousta hráčů, kteří v minulosti utratili spousty peněz, aby si opatřili předražené dualy a jiné silné karty, které jim měly zajistit možnost stavby kvalitních balíčků. Nebudu asi daleko od pravdy, když řeknu, že se cítí poněkud „podvedeni" ze strany WotC. Na druhé straně jsou však mladší hráči, kteří s Magicem začali později a můžou se tak bez obav zařadit do extendedových klání. Zejména karty z edic Urza's Destiny a Apocalypse jim v tom pomůžou. Ostatně jako vždy – jedni tratí a druzí získávají.

Ještě bych se rád pozastavil u strategií, které začnou svou vládu v listopadu. Vypadla většina kombo balíků, čímž dostaly prostor příšerové balíky. Očekává se návrat Tradewindů a favority jsou zejména černo-zelené kombinace díky kartám Pernicious Deed, Spiritmonger a široké škále ediktů. Jak to celé dopadne?

- Raptor

Nedávno vyšla poslední sada Odyssea bloku – Judgment a ačkoli ji ještě nelze hrát na konstruovaných formátech, na limited už jsou drafty s Judgmentem v plném proudu. Nebudu se dnes rozepisovat o tom, jak se vůbec draftuje, kterým typům karet dávat přednost, apod. (mnoho různých návodů najdete jednak ve starších Legendách nebo na Internetu a nakonec stejně zjistíte, že každý hráč draftuje jinak, že dává přednost jiným kartám a jiným strategiím, takže osobně doporučuji trénovat a trénovat a časem si vytvoříte vlastní systém). Půjde mi dnes o to ukázat, které barevné kombinace v Odyssea bloku jsou silné, které naopak slabé a které běžné karty jsou do různých strategií vhodné. Úmyslně říkám běžné karty, protože limited je formát o běžných kartách, tzv. komonkách. Samozřejmě, že si občas otevřete silnou „réru", ale v každém případě se bude váš balíček skládat z převážné většiny běžných karet a sem tam budete mít nějakou neobvyklou.

Největší odlišností Odyssey bloku od předchozích draftů je nerovnoměrné rozdělení barev v jednotlivých boosterech. U předchozích bloků si většinou šlo vybrat jakoukoli dvoubarevnou kombinaci a karty chodily přibližně rovnoměrně *(samozřejmě záleželo na tom, jaké karty brali hráči kolem vás)*. Tady je tomu jinak. V prvním boosteru draftujete samotnou Odysseu, kde jsou karty ještě rovnoměrně a proto se dá předpokládat rovnoměrné rozložení barev mezi hráči. U druhého boosteru je situace naprosto odlišná.

Torment je „černou sadou" v pravém slova smyslu. Nejen, že černá má více karet než ostatní barvy, ale určíme-li pět nejlepších běžných karet z Tormentu, jsou mezi nimi hned tři černé karty – Faceless Butcher, Crippling Fatigue a Cabal Torturer. Jediné kousky, které jim silou konkurují, jsou červený blesk Fiery Temper a modrý letec Skywing Awen. V bílé a zelené je celkově málo karet, ale zatímco v zelené najdeme alespoň několik solidních nestvůr, bílá nemá prakticky nic.

V Judgmentu je pak situace naprosto opačná. Černá je dokonale potlačena a najdeme v ní pouze dvě průměrné komonky – Treacherous Werewolf a Toxic Stench, zatímco bílá a zelená oplývají spoustu velmi kvalitních kusů. Nejčastější strategie je proto následující – co nejdříve si určit, jestli budu hrát černou nebo ne. Pokud ano, beru co nejvíce černých karet, abych způsobil, že co nejvíce hráčů po mé levé ruce nebude brát černou. Torment totiž jde opačným směrem, takže při druhém boosteru budete mít doslova žně. Zatímco ostatní nečerní hráči už budou brát pouze průměrné karty, vy si stále budete vybírat mezi nejlepšími kartami sady, které vám posílají hráči po vaší levici. Ve třetím boosteru jdoucím původním směrem, pak budete brát karty své druhé barvy, protože v Judgmentu toho stejně moc v černé není.

Další důležitou strategií je správně zvolit barevnou kombinaci. Prakticky jakákoli dvoubarva je hratelná s výjimkou červeno-černé. Důvodem je opět třetí sada Judgment. O slabé černé jsme již mluvili. Bohužel, i červená je v Judgmentu dost výrazně potlačena (ne množstvím, ale kvalitou karet), a přestože lze kteroukoli ze zmíněných barev brát v Judgmentu jako podpůrnou, jako hlavní bych si ji nezvolil ani náhodou. Pokud to uděláte, budete svůj balíček stavět spíše ze dvou boosterů než ze tří.

A teď už k hlavní věci a to, jak která (dvou)barva funguje.

V **zelené** je obrovské množství kvalitních nestvůr (karty typu Wild Mongrel, Elephant Ambush či Basking Rootwalla můžete hrát prostě v každém balíčku), a lze ji proto kombinovat s jakoukoli další barvou. Nejlepší je asi spolupráce s modrou nebo černou. Modrá barva, díky velkému množství různých prolíznutí, podporuje zejména thresholdové nestvůry. Preferujte proto modré karty umožňující rychlé naplnění hrobu – ideální je např. Cephalid Looter či Broker, ale není špatná i taková Mental Note. S nimi pak výborně spolupracují thresholdové nestvůry, např. Springing Tiger, Werebear nebo Anurid Barkripper. Není potřeba brát velké množství leteckých nestvůr. Vaše potvůrky by měly být silné natolik, aby po zemi prorazily. Není ale špatné dostat své pašíky do vzduchu, např. pomocí karty Ghostly Wings, která je v této barevné kombinaci naprosto exkluzivní. V Judgmentu pak najdete další vynikající



modrý trik Keep Watch (prolíznutí za počet útočících nestvůr), který vhodně doplňují karty dělající větší množství tokenů, ideální je Acorn Harvest. Dobré je také zpomalit soupeře, aby vynikla síla vašich nestvůr. Zde bych doporučil karty Aven Fogbringer a Churning Eddy.

Zatímco zeleno-modrá rychle naplní hrob, aby posílila své thresholdové nestvůry, zeleno-černá je hodně agresivní, hrob má většinou prázdný a veškeré karty, které do něj spadnou, okamžitě zneužije k dalším účelům. Zde je efektní zejména kombinace neobvyklých karet, které removují hrob, např. Painbringer, a s prázdným hrobem neuvěřitelně silného opičáka Gorilla Titan. Účelem je soupeře co nejrychleji přejet silou vlastních nestvůr a zeleným selátkům pročistit cestu černým zabíjením. Zejména uplatníte již zmíněné tormentové karty Faceless Butcher, Cabal Torturer nebo Crippling Fatigue. O této barevné kombinaci platí přesně to, co jsem říkal na začátku. Vhodně spojíte výhody a nevýhody posledních dvou sad. V Tormentu draftujete silnou černou, v Judgmentu naopak zelenou. Důležitý je jednoduchý poměr sesílací cena ku síle nestvůry.

Zeleno-červená je pak barvou, která příchodem Judgmentu hodně ztratila. Je to nejagresivnější kombinace formátu a díky nedostatku levných nestvůr a blesků v Judgmentu o něco zeslabila. I tak se však dá hrát a principem je rychle seslat co nejvíce jedno- až třímanových nestvůr, ideální jsou např. zelené Chatter of the Squirrel nebo Mad Dog *(záměrně nechci moc zmiňovat velmi kvalitní karty, jako Wild Mogrel nebo Basking Rootwalla)*, aby rychle vyvinuly velký tlak na soupeře a vhodně doplnily dle mého názoru nejsilnější kartu tohoto balíčku – Ember Beast – nestvůru, se kterou si ze startu hned tak někdo neporadí. Soupeř má šanci se stabilizovat na několika málo životech, ale to už by pro vás neměl být problém udělit mu blesky těch posledních pár zranění. Opět tady rozhoduje poměr sesílací cena ku síle, ale spíš byste měli preferovat rychlé kousky, zejména se schopnostmi trample či haste (Krosan Avenger, Anger či Pardic Firecat) než pašíky nebo vlastnost threshold. V balíčku by mělo být nejen hodně blesků, ale i nějaká ta „myš" – Muscle Burst nebo Sylvan Might.

Zeleno-bílá je rozhodně nejslabší kombinací se zelenou. Nevýhodou je nemožnost odstranit jakoukoli kvalitní nestvůru soupeře. Navíc tomuto balíčku některé kousky opravdu vadí. Zkuste si zahrát proti takovému Grotesque Hybridovi a uvidíte sami. Osobně tuto barevnou kombinaci moc nedoporučuji, ale pokud ji opravdu chcete hrát, vezměte si alespoň pár triků ze třetí barvy – je už jedno jestli zvolíte černé či červené zabíjení, nebo modré vracení.

Další velmi zajímavou barvou je **bílá**. V Odyssea bloku je postavena opravdu obranně, takže je to spíše

kontrolní barva. Osobně doporučuji kombinace bílo-modrou a bílo-černou. Modrobílá je typická snad na všech draftových formátech tím, že bílými obrannými nestvůrami zastavíte zem a modrými letci dominujete ve vzduchu. V tomto formátu je tím lepší, čím více máte nestvůr. Důležití jsou preventovací klerici, např. Hallowed Healer, a podpůrné nestvůry s vysokou obranou, např. Teroh's Faithful či Angelic Wall. Z důležitých letadel bych uvedl Skywing Awen, Awen Windreader, Battlewise Awen a hlavně perlu Mystic Zealot. Thresholdu díky modré není problém dosáhnout, takže jsou dobří také např. Vigilant Sentry. I tady jsou však důležité některé triky. Zejména obranné kántripy – Shelter, Guided Strike a Second Thoughts. Důležité je také mít aspoň jedno vracení třeba ve formě Repelu a zabíjení neútočících nestvůr typu Cabal Torturer či Nantuko Disciple. Zde se hodí zejména Lost in Thought.

Bílo-černá je další kombinace, kdy využijete již několikrát zmíněného triku s draftem černé a černou opět vhodně doplníte v Judgmentu tentokráte silnou bílou. Ačkoli se to nezdá, i tady se jedná o kontrolní balíček, který se o mnoho neliší od modro-bílé, snad jen s tím rozdílem, že nemáte problém s neútočícími nestvůrami. Zatímco modrobílá jen těžko hledala odpověď, vy máte přehršel černého zabíjení - od různých Afflictů a Crippling Fatigue až po výbornou Ghastly Demise. Díky výborným bílým obranným nestvůrám ustojíte prvotní nástup soupeře (vhodný je ale i černý Dirty Wererat) a ve střední a pozdní fázi hry dominují bílí a černí letci za podpory černého zabíjení a bílých triků.

Bílo-červená je balíček z úplně jiného soudku. Jedná se o agresivní balíček, takže osobně doporučuji brát rychlé bílé nestvůry, jako Patrol Hound či Mystic Visionary. V červené najdete agresivních kousků víc než dost. Pokud vezmete větší počet bílých thresholdových karet, doporučuji nadraftovat v Judgmentu výbornou Book Burning, která vám treshold okamžitě zajistí. Vašim rychle vyloženým Vigilant Sentry a Mystic Zealot pak nebude nic stát v cestě k okamžitému vítězství.

O nedostatku **červeno-černé** jsem již hovořil, ale i **modro-červená** není nic extra. Přestože obě barvy disponují velkým množstvím kvalitních karet, vzájemně spolu moc nespolupracují. Modrá má velké množství kvalitních letadel do pozdní fáze hry, zatímco červená rychlé a levné příšerky a blesky. Nicméně i tady lze nadraftovat solidní balíček, dokážete-li provázat karty typu Cephalid Looter či Skywing Awen a madnessovky Fiery Temper či Violent Erruption, důležitý je těžkotonážní Ember Beast, kterého podporují ve vzduchu rychlá letadla – již zmíněný Skywing Awen a Worfang Drake. Pěkné je také mít hodně kvalitních triků (blesků a vracení) a jejich spolupráce s kartami Anarchist a Scrivener, které vám zajistí karetní výhodu, kdyby se hra protáhla.

Nakonec si nechávám jednu z nejzajímavějších možností. **Modro-černá** je naprosto atypická, ale velmi silná. Balíček je velmi pomalý, ale čím déle hra trvá, tím máte větší šanci, že vyhrajete. Modrými kartami postupně plníte hrob a černými kartami ho zneužíváte k různým efektům. Zkuste si jednou díky různým Millikinům či Cephalid Looterům naplnit hrob; hrát Painbringery na odstraňování nepotřebných karet z hrobu výměnou za soupeřovy nestvůry či Organ Grindera, který naopak zabíjí soupeře; ty použitelné karty vracet Scivenery, Gravediggery či Morgue Thefty; neuvěřitelně zesílit účinek svých Ghastly Demise; mít silné Dirty Wereraty, Treacherous Werevolfy či dokonce 6/6 Treacherous Vampire, který bez problému útočí i blokuje. Pokud přežijete start hry, zjistíte, že vám nelze konkurovat v karetní výhodě a dřív nebo později musíte zvítězit.

Myslím, že jsem toho o různých draftových strategiích řekl dost. Mohl bych toho napsat ještě mnohem víc, ale nic vám nedá tolik, jako když si zkusíte zadraftovat sami. Zahrajte si draft. Zjistíte, že limited formát (s kteroukoli sadou) opravdu stojí za to, že to je úplně něco jiného než hrát constructed se stále stejnými Incineraty, svitky či fakty a že je to obrovská zábava, kde každá hra je úplně jiná a kde opravdu rozhodují herní kvality jednotlivých hráčů.

- Arnie -

MAGIC The Gathering®

BLOCK CONSTRUCTED

Přestože blokové turnaje u nás nepatří k těm nejčastějším, občas na ně narazíte a konečně kdo má v úmyslu navštívit na podzim GP Hamburg, tak by se měl na tento zápas dobře připravit, protože právě Odyssey blok constructed bude jeho formátem. Doposavad se dalo počítat jen s edicemi Odyssey a Torment. Obzvlášť Torment přinesl čerstvý vítr do řad blokových balíčků a to díky nové schopnosti madness, která dala vzniknout hned několika silným balíčkům. Základem obou je samozřejmě zelená, ale zatím co U/G MadnessVeal používá převážně zelené armády a modré triky jen čistí cestu, bloková verze R/G „Fog in Blender" vás potvorama zpočátku trochu ožužlá, abyste vzápětí skončili pod deštěm fritu. Oba balíčky mají vysoké procento úspěšnosti a nejsou příliš drahé, co se týče karet, které je potřeba vlastnit – zkrátka ideální balíček do začátku, když chcete taky někdy vyhrávat J. Nutno dodat, že se v podstatě jedná o upravené verze dvojkových balíčků, o jejichž úspěších bylo také dost napsáno.

Nejprve si provedeme rozbor obou balíčků tak, jak tomu bývalo do konce června a poté se mrkneme na nějaké to vylepšení s Judgementem.

U/G MadnessVeal

Spoléhat se dnes na threshold je poněkud ošidné. Zejména s nástupem Judgementu, kde se nachází hned několik karet vůči thresholdu silně averzních. Počet karet v MadnessVealu je tedy přímo úměrný této skutečnosti. Medvědodlakové jsou zde spíše coby manový zdroj a Cephalid Colossea také nebudete potřebovat hned v prvních kolech. Ne ne, proč se snažit o threshold, když je zde tolik krásných karet, které jen čekají na to, až je zahodíte. Kromě klasických psíků zde figurují i Aquamoeby a abychom si discard ještě více pojistili, přibyly i studie. V pozdější fázi hry lze též využít i zmíněná Colossea. Tak diskardační „vstup" bychom měli, co takhle i nějaký pěkný „výstup"? Co je malé, to je hezké a pokud je to navíc i zadarmo, pak je to prostě dobré. Ano, řeč je o naší malé ještěrce, kterou tedy rozhodně považuji za nejlepší commonu sady. Po Basking Rootwale přijde něco většího – Arrogant Wurm, za tři many je to nepříjemný tramplující zabiják… hmmm, to je pořád slabé, potřebuji něco ještě obludnějšího, ale levného. Roar of Wurm je přesně to pravé, nejprve poputuje „roura" do čokla, či ještě lépe do Aquamoeby a pak s ním rychle šup ven! Přesně podle hesla: Ve čtvrtém kole chci mít malou armádu a ještě solidního šéfa! Samotné potvory ovšem nikoho neohromí, je třeba jim trochu pomoct. Přes obyčejnou studii lze dostat v prvním kole na stůl i dvě ještěrky a pak již není nic snadnějšího, než to v kole druhém locknout položením Standstillu, což znamená buď smrt pro soupeře, ale spíš vás nechá se skřípáním zubů líznout ty tři karty. Jediné rušení v balíku je Circular Logic, kterou si sice v úvodu hry moc neužijete, ale rušení za jednu modrou je vždycky fajn a důležité je zakazovat s rozmyslem a karty, které vám skutečně vadí a není jiná šance, jak se jich zbavit (třeba nejrůznější enchantmenty). MadnessVeal má slušnou počáteční akceleraci, avšak může se stát, že se soupeři podaří udržet s vámi krok. Pro tento případ jsou zde Aether bursty a samozřejmě karta, po které balíček zdědil část svého názvu – Upheveal. Zatímco bursty jemně čistí cestu a slouží jako podpora pro vynášení Standstillu, Upheveal reprezentuje účinný „reset", když už je toho na stole příliš a hra na první pohled prohraná.

S čím má tento balíček problémy? Nepříjemným soupeřem je samozřejmě „žába v mixéru". Jak již mnozí zjistili, MadnessVeal si nemá v základu jak přidat životy a proto musí být rychlejší a dotěrnější, než jeho blokový „kolega" *(a občas mít kliku jak prase - pozn. aut.)*. Další nepříjemnou prudérnou jsou veškeré lítačky. Důležité je dostat oponenta pod tlak a být zase rychlejší jak on. Tento drobný nedostatek by také mohl vyřešit první Judgementový „update" v podobě inkarnace Wonder. Perfektní kousek i do mirroru – kdo se má pořád přetlačovat po zemi.

U/G MadnessVeal

4x Basking Rootwala
4x Wild Mongrel
3x Arrogant Wurm
3x Werebear
4x Roar of the Wurm

4x Circular Logic
4x Standstill
2x Carefull Study
2x Aquamoeba
1x Wonder
4x Aether Burst
2x Upheveal
2x Wormfang Drake

2x Cephalid Colosseum
12x Forest
9x Island

Sideboard

2x Simplify
1x Upheveal
2x Persuasion
2x Wonder
2x Divert
2x Moment of Peace
2x Rites of Refusal
2x Sylvan Safekeeper

U/G MadnessVeal

4x Basking Rootwala
4x Wild Mongrel
4x Arrogant Wurm
3x Werebear
4x Roar of the Wurm

4x Circular Logic
4x Standstill
3x Carefull Study
3x Aquamoeba
4x Aether Burst
2x Upheveal

2x Cephalid Colosseum
12x Forest
9x Island

Sideboard

2x Simplify
1x Upheveal
2x Persuasion
2x Aboshan´s Desire
2x Divert
2x Moment of Peace
2x Rites of Refusal
2x Syncopate

Judgement vůbec přináší solidní množství zelených kousků – Elephant Guide, Phantom Centaur, Sylvan Safekeeper apod., avšak tyto karty by balíčku nejspíš rozhodily „nosnou" myšlenku a vzniklo by zase něco úplně jiného. Modrá je na tom obdobně, kromě Wonder by si snad do balíčku našel cestu Wormfang Drake, po delší době opět opravdu dobrý lítač, jehož nevýhoda se občas promění spíše ve výhodu – další možnost, jak po Upheevealu dostat do hry o potvoru více. Marný nebude ani Keep Watch, coby další karetní výhoda. Tím ovšem výčet opět končí, konečně nejpřijatelnější inovaci si udělá každý sám.

Na závěr **několik slov k sideboardu.** Opět záleží na stavbě herního pole, ale snažil jsem se pokrýt toho co nejvíc. Na enchantmenty je tu klasické levné Simplify. Třetí Upheveal pomůže pojistit příchod této karty tam, kde na ní záleží nejvíce (brutální only-creatures balíky). Pokud soupeř zahraje nějakou opravdu drsnou potvoru neplácěme, ale raději si ji pomocí Persuasion vezmeme. Vypečené zejména na Enforcery. Aboshan´s Desire je zase způsob, jak naučit příšeru létat, popřípadě ji znecílovatelnit. Diverty jsou jediná obrana před žábami, on si ten fritkař většinou nikdy nenechá žádnou volnou manu. Rušení na bloku většinou stojí za starou bačkoru a sem se ani moc nehodí, ale jsou chvíle, kdy vám přeci jen přijdou vhod. Rites leccos vyruší a ještě se stane, že tak dostanete do hry nějakou tu Rootwalu. Syncopate je sice manově náročnější, ale zase odpadají problémy s flashbackem slonů, či Beast Attacku. Mlha přede mnou, mlha za mnou – potvory mi nic neudělaly a protihráč se pěkně odkryl. Co dodat k Moment of Peace. Judgement nám dodá další Wonder a Sylvan Safekeeper je další páka nejen proti žábám, ale do mirroru proti Aether Burstům soupeře.



R/G „Fog in Blender“

Paradoxně zde žádné žáby nenajdete. S mixérem je to už jiné, v tom se může velice rychle ocitnout soupeř. Ústřední myšlenkou balíku je zahrát co nejvíce fritu v co nejkratší době a za co nejméně many. Ze začátku tedy vyskáčou ještěrky a psi, většinou ještě začerstva podpořeni Reckless Chargem, aby vás připravili o nějaké ty životy. Následuje smršť červeného fritu a pokud snad ještě přežijete, tak se vybatolí kusy, jako „roura“, či Savage Firecat, aby dokončili dílo zkázy. Téměř klíčovou kartou je Wild Mongrel. Skrz něj se většinou hrají všechny ty erupce, červové, nebo Fiery Temper. Cena karet se tak sraží téměř na polovinu a je citelně znát, když v jednom kole zahraji Violent Eruption, Fiery Temper a ještě pes poježe za čtyři, než když to jen tak „obyčejně“ nasázím do soupeře za čtyřku. Druhý a také poslední discard je Sonic Seizure – bohužel v kombinaci s jiným fritem (zejména Violent Eruption) se to celé stává náročné na červenou manu. Potencionální slabina balíku, proto zde přibyl ještě Narcisism, který navíc funguje jako pumpa pro vaše potvory a je perfektní odpovědí na fritku oponenta. Tak, a teď se někdo určitě zeptá, kde jsou sloni. Vcelku přirozený dotaz na nejdražší a nejhranější kartu nejen dvojky. Odpověď zní: Nebudete je potřebovat! Balíček profituje ze své rychlosti a volné manové základny, kterou pošpiní jakákoliv sorcery. Pokud budete ve svém kole hrát slony, asi už vám nezbude na to, abyste přes psa vyvolali třeba erupci, nebo červa. Dnes už není problém vypořádat se s potvorovými balíčky a proto zde není pro příšery tolik místa. Slony tedy pro tentokrát vynecháme, když už nic jiného, tak tím balíček získá na dostupnosti. Kromě toho, raději jako odpověď na slona soupeře zahraji tu „rouru“ z hrobu J. Pokud vše chodí tak jak má, soupeři s pomalejším nástupem většinou nemají šanci. Stejně jako je v MadnessVealu důležité vědět, co rušit, zde neméně záleží na tom, jaké cíle určíte pro fritku. Nechci říct, že by „žáby“ byly nějakým strategickým zázrakem, ale dost často záleží na konkrétní situaci na stole. Hráč si pak musí rozmyslet, kdy se mu vyplatí raději sestřelovat potencionální blokery pro své hordy než vsadit vše na jednu kartu (a to častokrát doslova), nasypat celou ruku do soupeře a několik svých potvor použít jako dočasné blokery, než přijde ta poslední smažka, která to celé ukončí. Tou většinou také bývá flasback Fireboltu, či aktivní Barbarian Ring. Mimochodem pokud se někdo diví, že jsou zde jen třikrát, tak chci vidět, jak se bude tvářit, až bude mít na stole tři lesy a místo hor jen ringy J. Všeho s mírou. Takže toliko obecně, teď už se jen zbývá podívat na nějaké Judgementové úpravy.

Červená v Judgementu moc nepřekvapila, ovšem některé kousky se zde přeci jen najdou. Takový Barbarian Bully je po Mongrelovi konečně někdo, do koho se vyplatí karty zahazovat. Výběr není pro soupeře nikterak jednoduchý a skvěle se doplňuje s myšlenkou balíku, kde je každý damáž dobrý. Jen škoda toho „random“. Další kousky, které se přímo nabízejí jsou Elephant Guide a Brawn. Ano, řekli jsme si, že rušit nosnou myšlenku balíku není příliš dobré, ale snad se najde vhodný kompromis. Elephant Guide udělá z každé vaší jednotky takového malého zabijáka. Tři many je přijatelná cena za solidní posílení a slona jako bonus. S další inovací Brawn si tak vaše armády konečně pořádně zadupou.

Se sideboardem je to těžké, v podstatě zde nejsou žádné zaměřené karty, jen kousky, které by vám měli ulehčit likvidaci protivníka a potažmo se i vypořádat s nepříjemnými problémy. Na další žabinec a jemu podobné balíky jsou zde mlhy (moment of Peace) a novější verzi i Browbeat. Tuším, že soupeř bude mít vskutku pekelné rozhodování. Možno použít i Mongoosy, které nesestřelí a poslední „kočku“ (Savage Firecat), kterou sice sestřelit může, ale bude to chtít hodně obránců, nebo střelby. Simplify ani představovat nemusím a Lavamancer se hodí proti balíčkům, kteří jej nesestřelí a může tak asistovat při závěrečné doražce. Nantuko Blightcutter a Phantom Centaur jsou zase páky proti černé, která sem tam přeci jen vystrčí růžky a na modrého je zde Seedtime. Tedy spíše na kamaráda MadnessVeala, protože do čistě modré se snad přeci jen nikdo neodváží.

Které neduhy trápí tento balíček? Když se pořádně rozjede, je k nezastavení, ale stačí menší škobrtnutí a už je oheň na střeše. Důležité je, aby karty chodily rovnoměrně, protože v okamžiku, kdy narazíte na „zásobárnu“ zemí nastávají problémy a ztracený moment dominace je ten tam. Největším soupeřem je právě MadnessVeal se svými několika málo counterspelly, vracením, Diverty a především rychlostí, kterou dokáže držet krok a ještě aktivně útočit. Zde skutečně záleží na množství smažení, které vám dojde. Dalším nepřítelem červené je jak známo bílá. Té se zatím snad netřeba tolik obávat, ale nějaký ten Life Burst či léčícího monka také sem tam uvidíte.

Blok se nám tedy ucelil a to znamená, že se brzy dočkáme i dalších „vůdčích“ strategií, protože o tom Magic přece je. Rozhodně je více jak zřejmé, že se zelená stala nefalšovanou královnou, jak na bloku, tak na současném standardu a proto se budou všechny budoucí konstrukce opírat právě o ni.

- Raptor -

R/G Fog in Blender

4x *Basking Rootwala*
4x *Wild Mongrel*
3x *Arrogant Wurm*
4x *Roar of the Wurm*
2x *Narcisism*

4x *Fiery Temper*
4x *Sonic Seizure*
4x *Violent Eruption*
4x *Firebolt*
3x *Savage Firecat*
2x *Reckless charge*

3x *Barbarian Ring*
11x *Forest*
9x *Mountain*

Sideboard

3x *Moment of Peace*
3x *Grim Lavamancer*
3x *Nimbled Mongoose*
1x *Savage Firecat*
3x *Simplify*
2x *Nantuko Blightcutter*

R/G Fog in Blender

4x *Basking Rootwala*
4x *Wild Mongrel*
2x *Arrogant Wurm*
3x *Roar of the Wurm*
3x *Elephant Guide*
1x *Narcisism*
1x *Brawn*

4x *Fiery Temper*
4x *Sonic Seizure*
4x *Violent Eruption*
4x *Firebolt*
2x *Savage Firecat*
2x *Barbarian Bully*

3x *Barbarian Ring*
11x *Forest*
10x *Mountain*

Sideboard

2x *Moment of Peace*
2x *Grim Lavamancer*
3x *Browbeat*
1x *Savage Firecat*
2x *Seedtime*
2x *Simplify*
3x *Phantom Centaur*

Arcák & Králík

DECK CLINIC

Moje Ceta – tvoje teta



Tentokrát jsme se rozhodli rozebrat balíček Martina z Humenného. Mimo jiné nám napsal:

S týmto balíkom som nemal vážnejšie problémy. Kartovú výhodu zabezpečili Ceta Sanctuary a Gurzigosti vracali karty do knižnice. Chamber of Manipulation obstarávali náboje do Fodder Cannonov a o ostatnom vám nemusím určite písať...

Tak se na to podíváme. Arcák dělal balíček na dvojku, Králík na arénu.

PŮVODNÍ BALÍČEK

2x Ana Disciple
2x Urborg Elf
3x Tidal Visionary
2x Living Airship
3x Kavu Chameleon
2x Gurzigost
2x Jungle Barrier

4x Counterspell
4x Syncopate
4x Unsummon
2x Chamber of Manipulation
2x Fodder Cannon
2x Squirrel Nest
3x Ceta Sanctuary
2x Overrun
2x Wash Out

9x Forest
11x Island

ARCÁK

Ceta Sanctuary je velice zajímavá karta, oblíbená mnoha hráči v Invazních draftech. V poslední době se dokonce objevila i v několika balíčcích na dvojce (CetaFires). Karetní výhodu chce totiž každý. Zkusme se tedy podívat, jak by ideální balíček (levný a účinný) kolem této karty měl vypadat.

Základem balíčku na Ceta Sanctuary budou samozřejmě Ceta Sanctuary. Co si myslím, že v tvém balíčku chybí, je plné využití jeho efektu. To vyžaduje, abychom hráli modro-červeno-zelenou.

Co tedy potřebujeme, aby náš balíček tři barvy mohl hrát a neprojevilo se to příliš na jeho manové konzistenci? Ideální by byli Birds of Paradise, ale spousta lidí je nemá, a proto jako alternativu doporučuji Diligent Farmhanda. Je totiž mnohem silnější než tvůj Ana Disciple, naspeeduje tě a najde země chybějící barvy.

Ve tvém balíčku se mi velice líbí Squirrel Nest, který barevně podporuje Ceta Sanctuary a je enchantment, což znamená, že se ho spousta balíčků nezbaví. Dokonce bych jeden přidal, protože na něj umírá hodně hráčů kontrolů. Další kartou, spolupracující s Cetou budou Fires of Yavimaya, opět enchantement, tentokrát dávající haste nebo zachraňující potvory. Což se může hodit.

Pokračujme dalšími bytostmi, protože Diligent Farmhandi a Squirrel Nest by to všechno neutáhli. Yavimaya Barbarian je pro nás super jako červeno-zelená 2/2 za dvě many. Místo něj jsem vyřadil Tidal Visionáře, protože se v balíčku k ničemu nehodí (podle rulingů na Cetu se ti bohužel nepovede ho použít tak, abys efekt vylepšil). Dva Gurzigosti zní velmi zajímavě, ale jeden určitě postačí. Jeho vracecí abilita je ze začátku slabá a v pozdní hře je to většinou jedno, protože znamená výhru. Poslední potvora v tomto decku by měl být Flametongue Kavu. Špatně se sice shání, ale v poslední době už jde konečně s cenou dolů.

To bychom měli ofenzívu a teď co obrana? Čtyři Fire/Ice pomůžou v každé hře, v nejhorším jen jako proliz. Repulse je dnes samozřejmý v každém balíčku, získává obrovskou výhodu tempa. Memory Lapse je hrozně silná karta, často funguje jako kolo navíc pro tebe, což je opravdu silné. Evasive Action často překvapí, spousta lidí ho ani nezná. Circular Logic je kántrování z tři přes jednu modrou, které v mnoha situacích předčí Lapsu i Akci a Counterspelly jsem ponechal tři.

Sideboard: Fires jsou na černý kontrol, kterému haste vadí, Squirrel nest taky. Skyfolk proti beatdownu, stejně jako Flametongue a Gurzigost. No a co s modrou? Obliterace a Gainsaye…

ARCÁKŮV BALÍČEK

4x Ceta Sanctuary
4x Diligent Farmhand (Birds of Paradise)
3x Squirrel Nest
2x Fires of Yavimaya
4x Yavimaya Barbarian
1x Gurzigost
3x Flametongue Kavu

4x Fire/Ice
4x Repulse
2x Memory Lapse
2x Evasive Action
1x Circular Logic
3x Counterspell

3x Shivan Oasis
7x Forest
9x Island
4x Mountain

SIDEBOARD
4x Gainsay
1x Flametongue Kavu
2x Obliterate
2x Gurzigost
1x Squirrel Nest
2x Fires of Yavimaya
3x Gaeas Skyfolk

KRÁLÍK

Mě se mnohem více než Arcákovi líbila idea získávat kvalitativní výhodu (tzn. lízat si dobré karty) místo karetní (lízat si hodně karet). Po kratším přemýšlení jsem si na postavení vybral prapodivný prolízávací funny deck…

Zábavný je tím, že za většinu karet si dolízáváš a tím se dostáváš ke svému kombu. Je tu devět zelených permanentů, za něž můžeš Cetou prolízávat, jeden Gurzigost a osm obranných zdí. Možnosti jsou dvě: buď zabiješ soupeře Gurzigostem, nebo dolížeš a cyklíš zpět karty pomocí Blessingů a Gurzigosta. Díky Time Warpům pak snadno vyhraješ, protože s cyklením karet zpět není už těžké nepředat znova soupeřovi kolo a ubije ho buď Prodigal po jedničkách nebo Gurzigost…

Nezapomínej, že jsou tu i komba jako Land Grant-Brainstorm apod.

Hodně štěstí při hraní!

KRÁLÍKŮV BALÍČEK

3x Ceta Sanctuary
4x Wall of Blossoms
4x Jungle Barrier
1x Gurzigost
1x Prodigal Sorcerer

4x Land Grant
4x Brainstorm
2x Gaeas Blessing
3x Repulse
2x Time Warp
3x Gush
4x Counterspell
3x Syncopate

7x Forest
1x Wasteland
14xIsland

SIDEBOARD
nechávám na vás





KONSTRUKCE Landdestrukce

Bez zemí žádnou partii prostě dost dobře vyhrát nelze. Snad každý hráč se už někdy dostal do situace: „Ten můj balík by prostě zaručeně vyhrál, jen kdyby mi přišly ty zatracený země!!!" Proto idea zničení soupeřových manových zdrojů provází Magic již dlouho a na její podporu už byla také vydána slušná řádka karet.

Obecně se dá landdestrukce postavit hlavně kolem těchto tří barev - červené (Stone Rain, Pillage...), zelené (Thermokarst, Winter Blast, Creeping Mold...) a černé (legendární Sinkhole či Demonic Hordes), přičemž na turnajových kláních se můžeme setkat zejména s první dvojící zmíněných. Zatímco zelená se při konstrukci spoléhá na akceleraci pomocí osmičky Elfů (4x Llanowar Elves a 4x Fyndhorn Elves), kteří umožňují zrychleně seslat další zpomalovací karty s vyšším casting costem (Plow Under, Stunted Growth), červená zase tradičně sází na direct damage a hromadnou likvidaci nestvůr (Earthquake).

Pro tradiční popis balíčku na Extended jsem si vybral verzi červenou a to už s ohledem na radikální změny, které tento formát postihnou na podzim tohoto roku. Navíc je tato varianta mnohem rozšířenější i mezi hráči, neškodí například připomenout mistrovství světa v roce 1999, kdy s podobným deckem Jamie Parker nakonec celkově obsadil 6. místo. Teď už ale k popisovanému decklistu, k vlastní likvidaci zemí tu tedy máme celkem 11 karet a to obvyklé Stone Rainy a Pillage plus znamenité Avalanche Riders a 2x Tectonic Break. Na zbavení se otravných soupeřových útočníků je zde plný počet Fireboltů a Earthquake, které navíc můžeme použít i k doražení oponenta. Podobně univerzální funkci mají i karty Masticore a Hammer of Bogardan. Dobrým zabijákem je také bezesporu Lighting Dragon a proto si zahrajeme hned 3 kousky. Červená Elfy bohužel nedisponuje, ale Ruby Medaillon je do tohoto decku určitě také dobrý - místo jedné jednorázové země navíc, nám o tu jednu zemi zlevní všechny naše další červená kouzla a takový Stone Rain za dvě hory nebo Avalanche Riders za tři zní docela zajímavě. A tím se dostáváme k vlastní manové základně, která by měla být určitě také početná.

Z non-basic nabídky sáhneme určitě po starých dobrých známých, jako Sandstone Needle (další akcelerace), Ghitu Encampment (zemězabiják), Rishadan Port *(vy snad tuhle kartu neznáte?)* a Wasteland (proč plýtvat kouzly). Zbývá už pouze doladit sideboard. Pyroblasty odejdou od podzimu na věčnost, ale pořád zbývají Scaldy, 1 damage za každý tapnutý Island (tedy ten, který nezničíme) dokáže vcelku urychlit hru. Rack and Ruin zní na formát, který počítá s návratem artefaktových balíčků, prostě skvěle a Powder Kegy tu máme na rychlé soupeře. Zbytek už je taková všehochuť. Pokud rádi inovujete a nemáte hluboko do peněženky, docela dobře můžete ještě nad základem přemýšlet třeba o přidání plného počtu Cursed Scrollů, řekněme místo Fireboltů.

Nyní už ale ke Standardu, na kterém se bohužel momentálně landdestrukce hraje asi v takovém počtu, jako kombo balíčky, o kterých jsem psal naposled. Tedy až na Terravory. Tato poměrně oblíbená strategie přímo vyžaduje maximum zemí v obou hrobech, protože úměrně jejich počtu roste i náš hlavní zabiják. Landy proto neničíme pracně po jedné, ale rovnou všechny hromadně a to pomocí kouzel Balancing Act a Obliterate. Těmito se samozřejmě nezbavíme jenom zemí, ale obvykle vyčistíme celý stůl i od všech dalších nepříjemných permanentů. Po této čistce by mělo následovat vyložení Nimble Mongoose (zpravidla už s thresholdem) a o dvě kola později hlavně i zmíněné Terravory, kterou protivníka následně zadupeme do země. Poměrně jednoduchý a navíc finančně dostupný balíček. Aby se snad soupeř nějak moc nebránil, hrajeme i tři Orim's Chanty, které nám umožní lépe protlačit klíčová kouzla a jako vlastní rušení 3x Syncopate. Do konceptu nám zapadá určitě i Chromatic Sphere, no a funkci Fire/Ice a Fact or Fiction snad už vysvětlovat nikomu nemusím. Sideboard tvoří opět takový mix, hlavně proti beatdownovým deckům, discardu a controlům, přímo zaměřených karet tam zrovna moc nenajdete - ostatně podívejte se sami.

Podle mě by se ale teoreticky mohly vrátit na Standard i klasičtější verze a to nejspíš v R/G variaci, máme pro ně většinu potřebných karet (Stone Rainy, Pillage, Creeping Moldy, Earthquake), problém je ale v dominanci rychlých útočných decků, které dokáží být velmi nebezpečné a než soupeři vůbec zničíte první zemi, sami už můžete mít kolem třetiny životů pryč.

Z poslední edice mě ale zaujal Judgmentový uncommon Dwarven Driller, trošku mi to na první pohled připomíná křížence dvou opravdu silných kousků, kterými jsou bezpochyby Demonic Hordes a Grim Lavamancer, záleží jen na tom, kterou variantu si protihráč vybere.

Možná, že se časem i nějaký balík s touto kartou objeví, no, nechejme se překvapit a hlavně nekopírujte a přemýšlejte sami, přes prázdniny na to bude času dost.

- George -

Red Landdestruction

11x Mountain
4x Sandstone Needle
4x Ghitu Encampment
3x Rishadan Port
3x Wasteland

4x Earthquake
4x Masticore
4x Firebolt
4x Pillage
4x Stone Rain
4x Avalanche Riders
3x Hammer of Bogardan
3x Lighting Dragon
3x Ruby Medaillon
2x Tectonic Break

Sideboard

4x Scald
4x Rack and Ruin
3x Powder Keg
2x Cursed Totem
1x Shard Phoenix
1x Cave-In

Terravore

4x Ancient Spring
4x Archaeological Dig
4x Geothermal Crevice
4x Irrigation Ditch
4x Seafloor Debris
4x Tinder Farm
2x Sulfur Vent
2x Timberland Ruins

4x Nimble Mongoose
4x Terravore
4x Balancing Act
4x Chromatic Sphere
4x Fire/Ice
3x Fact or Fiction
3x Obliterate
3x Orim´s Chant
3x Syncopate

Sideboard

3x Repulse
3x Memory Lapse
2x Disenchant
2x Hobble
1x Bearscape
1x Mana Short
1x Mystic Enforcer
1x Orim´s Chant
1x Questing Phelddagrif



CO NÁS PÁLÍ 4. část

Chování hráčů

Už se vám někdy stalo, že jste s někým hráli a on se při hře choval tak, že jste byli naštvaní a ze hry jste nic neměli? Dělal věci, které slušný člověk nedělá, ale proti pravidlům úplně nejsou? Stává se vám to často? Pak právě pro vás je tento článek určen. Že jste se s ničím takovým ještě nesetkali? Stejně čtěte dál, alespoň budete vědět, na co si dát pozor…

S někým, kdo se snažil být nepříjemný, jsem se setkal snad v každé sběratelské karetní hře (a věřte mi, hrál jsem jich hodně). Nejvíc takových „prudičů" potkáte u her mezi lidmi populárnějších, tedy třeba Magic nebo v poslední době Pán Prstenů. Je to dáno hlavně tím, že čím populárnější hra, tím se v ní točí více peněz, čím více se v ní točí peněz, tím jsou dražší karty, čím jsou dražší karty, tím jsou ceny na turnajích zajímavější a tím víc se vyplatí vyhrávat. Některým to bohužel stojí i za jakoukoli cenu.

Pruda

„Prudiči" obvykle prudí proto, aby znervózněli soupeře. Jeden známý český hráč tráví všechna soupeřova kola opakováním slov: *„Můžu hrát?"* Protivník se buď po určité době sesype a začne protestovat, nebo se snaží dělat jakoby nic. Ani jedno není ideální, lepší je zavolat rozhodčího. Tohle je totiž nepovolený „trash-talk," tedy pravidly zakázané vyvádění soupeře z rovnováhy. Málokdo u nás je ochoten pustit se se soupeřem do „trashtalkové bitvy" *(hráči spolu hovoří, žertem se urážejí, dělají vtípky, dokud jeden z nich neudělá chybu, což ho obvykle dokonale vyvede z koncentrace)*, hráči to buď neumí, nebo to nechtějí dělat.

Chyby při hře

Další oblíbenou činností prudílků je nenechávání vracení čehokoli, ať už se jedná o velmi důležitou věc nebo absolutní prkotinu. Podle pravidel je normální nenechat spoustu chyb vrátit, ale jako rozhodčí jsem se už několikrát setkal s tím, že někdo tvrdil, že špatně zahraná karta jde do hrobu. NE. Špatně zahraná karta se vrací na ruku. Znám dokonce jednoho exota ze hry Pán Prstenů, jenž se celou hru tváří jako neviňátko, mile se s vámi baví, když udělá chybku, omluví se a vezme ji zpátky *(pokud mu to dovolíte)* a dost dlouho máte pocit, že to je milý hráč. Když ale přijde chvíle, že uděláte chybu vy, udeří. *„Samozřejmě to nemůžeš vrátit, to by bylo moc drsný, rozhodčí!"* Pro kohokoli, kdo se s ním poprvé setkal, byla tato chvíle šok. Nechápali, že někdo také může LotRa nehrát jen pro zábavu a být takhle neslušný.

V této situaci je bohužel těžké říci, co dělat. Soupeř se neprovinil proti pravidlům a rozhodčí pravděpodobně nepomůže. Příště se s protihráčem nebavit, nebo mu hru jinak znepříjemňovat také nepomůže, obvykle to zkazí hru více vám, než jemu. Promluva do duše takovému člověku také nepomáhá, to už jsem také zkoušel. Vlastně bych byl rád, kdo má zkušenosti s řešením takové situace, abyste mi napsali e-mail na *rogue33@volny.cz*.

Hráč versus rozhodčí

Kapitolou samotnou je obtěžování rozhodčího. Hráči si často neuvědomují, jak těžkou práci rozhodčí vykonává a všemožně mu ji ještě více ztěžují. Dělají si z něj legraci, obtěžují ho zbytečnostmi a nejhorší je, když udělá chybu *(špatně zapíše výsledek, chybně rozhodne)*. Samozřejmě by se mu to stávat nemělo, ale není to důvod na něj křičet. Rozhodčí u nás totiž dostávají minimální plat *(neznám nikoho, kdo judgoval v poslední době v pražské Menze a nedělal to pro zábavu…)*, jsou na ně dost vysoké nároky *(znalosti pravidel a karet, práce celý den bez přestávky…)*. Nedělejte to! Rozhodčí si od vás zaslouží vděk a ne nevděk. A hlavně to určitě nezkoušejte na Hrocha, zadupal by vás do země.

No a poslední věc: nepořádek. Po každém turnaji zůstávají na stolech i pod stoly igelitové pytlíky a pet lahve. Proč? Je tak těžké vyhodit je do koše? Určitě je to jednodušší než vyhazovat všechny odpadky z místnosti, což pak musí dělat organizátor… Za zanechání nepořádku na místě je mimochodem podle DCI pravidel gameloss.

Na závěr bych vás všechny rád požádal, abyste se na turnajích chovali jako lidé tak, aby vy i ostatní jste si užívali zábavu. Věřte mi, stojí to za to!

- Arcák -

REPORT PRAHA 2002

Regionálne majstrovstvá LotR

Začínalo sa o 10:00, pričom od 9:15 bežala registrácia a spisovanie zoznamu kariet balíčkov. Regionálne majstrovstvá majú tento tzv. decklist povinný a tiež sa robili náhodné kontroly. Turnaj riadil Jindra Nepevný s dvoma pomocnými rozhodcami: manželkou Irenou a Petrom Trombíkom. Aj vďaka tomu mal turnaj rýchly a bezproblémový priebeh.

Ja som hral balíček „Frodo, The One", ktorý v menších úpravách hrávam cca 2 mesiace. To mi poskytlo dobrú dobu na otestovanie a výber tej správnej varianty. Balíček je postavený na myšlienke silného (podľa Jindry pancierového) Froda a dobehnutí na posledné dobrudružstvo. Pomáha mu hlavne karta Power According to his Stature, ale ako sa viackrát ukázalo, dá sa vyhrať aj bez nej. Za tieňovú stranu hrajem vlastnú variantu Morijských orkov zameranú na ťahanie kariet. Balíček a jeho detailný rozbor nájdete na konci článku. Teraz by som popísal svoje jednotlivé hry, s dôrazom na kľúčové momenty. Za prípadné drobné nepresnosti sa protihráčom ospravedlňujem, predsa len píšem po pamäti bez zápiskov. Nebudem písať kto, čo hral za spoločenstvo, pretože okrem Standy Hlubočeka ho všetci moji súperi mali klasické: Legolas + Arwen + Aragorn, s malými obmenami. Taktiež nebudem veľmi písať o mojej hre za tieňovú stranu, pretože je to skoro-obyčajná moria a skoro-nikdy nezabíja.

1. kolo - Tomáš Kosička - Nazgúly s posilľovačkami

Začínal, takže žiadne obavy z Fordu. A navyše položil Prancing Pony, takže sme obaja pridali Aragorna. Bál som sa jeho Cantei a odzbrojenia Froda, ale chodili mi pekne postupne spoločníci, ktorý vychytávali postupne jeho Nazgulov. Keďže moja tieňová strana málokedy zabíja, tak som spoliehal, že aspoň spomalí a ja môžem súpera predbehnúť. Nepamätám, kedy som ho predbehol, ale buď to bola na 4-ke, alebo na 6-ke, kedy zvyknem pohnúť 2x z mostíku až do 7-čky. Veľmi mi pomáhal beh na vlastné dobrudružstvá, preto si myslím, že karta Thror's Map by si mala nájsť svoje miesto v každom balíčku. Stingom som zistil, že hral posilovačky, takže bolo potrebné opatrne voliť obráncov. Kľúčové bolo posledné dobrodružstvo, kde sa mi podarilo položiť rieku a ušetriť si verzatilitu a power. Tým pádom 2 z jeho 3 nazgulov (Enqua, Toldea a Cantea) dostali exhaust (mojou chybou Toldea, namiesto správnejšie Cantei). Boromira si vzala Toldea (mal som asi 5 burdenov) a Frodovi zostala exhaustovaná Enqeua a plná Cantea. Enquea zomrela na power a Cantea mi vzala meč. Na prečíslenie to nestačilo, na ruke ešte istil situáciu Stealth, a fierce súboj zrušilo diskardnutie O Elbereth! Gilthoniel!

FW 1:0 3 body

2. kolo - Boris Melnikov - Nazgúly s Blade Tip a Black Breath

Táto hra bola rýchla, pretože mu neprišli spoločníci a môj Barlog mu stiahol do ríše temna Arwen s Legolasom. Takže na 6-ke ho dorazili 3 orkovia. Nebol to ťažký zápas, ale výhra mi veľmi pomohla zdvihnúť sebavedomie, nakoľko doteraz som mal vždy problémy s Nazgul balíkmi. A teraz už druhé víťazstvo.

FW 2:0 6 bodov

3. kolo - Daniel Hejl - Moria swarm

Toto bol vyrovnaný zápas. Celkom sa mi darilo mu utekať, až na to, že na 8 ma zastavilo jeho 5 orkov, lebo ja som nemal voľné zranenie Hobita na pohyb do svojeho dobrodružstva. Takže získal šancu ma predbehnúť. Avšak mi veľmi presne prišla Enquea, ktorá mu exhaustla Arwen, dala pecku Aragornovi a dorazila Boromira. Keďže som tam mal ešte veľkých orkov, ktorý „pomohli" Arwen, tak on neriskoval druhý pohyb. Mne na záver prišiel Aragorn a pobral orkov, zvyšok jedi Frodo a jeho sila.

FW 3:0 9 bodov

4. kolo - Ondřej Riedl - Sauronskí orkovia s trikmi

Na tento zápas som bol zvedavý (a Jindra tiež), Ondrej je prvý hráč českého rebríčku, avšak poprvý krát v Prahe na turnaji. Keďže som neskautoval, tak som nevedel čo hraje. Čoskoro som to Stingom zistil. Jeho sledujúce oko zrušil spiaci Caradhras. Enquea mu dorazila Gandalfa, síce mohla vziať Legolasa, či Boromira, ale rozhodol som sa, že spiaci Caradhras, či služobník skytého ohňa by mojím veľkým orkom vadili viac. Avšak obom nám to bohvieako nechodilo, môj Frodo to zvládal bez powerov a tudíž bez burdenov (na ktoré jemu na ruke čakalo Enduring Evil). Do 9 som došiel v pohode, Boundra pred Tower Assisinom ochránila verzatilita.

FW 4:0 12 bodov

5. kolo - Standa Hluboček - burden balík (vlastný design!)

Standa je príma hráč, aj keď ako on hovorí, že má na mňa smolu - čo nie je celkom tak, minule ma skoro dostal a teraz tiež to bolo veľmi tesné. Počas turnaja sme sa rozprávali, Standa spomínal, že má vlastný experimentálny balík. To je chvályhodné, pretože ináč skoro všetci hrajú rovnaké typy balíčkov. A fungovalo mu to dobre, mal zatiaľ 4:0. Začínal som, no on mi hneď pridal k Frodovi 2 kondície, ale iné než Frodo bežne očakáva :-) Frodo musel odteraz bojovať, aby nedostal burden, no a nebojujúci Frodo to sa s mojím balíkom často nestáva a tiež som si nesmel ťahať karty - to mi nevadilo už vôbec, lebo som nehral nič na ťahanie. Podobne na Sama vyliezlo Helpless. To už vadilo, pretože Frodo začal dostávať burdeny ako na bežiacom páse. Najprv 4x od Barloga cez Must Do Without Hope a potom od Nazgúlov cez It Wants to be found. Už som si myslel, že Frodo je mŕtvy a jeho úlohu prevezme Sam, ale Helpless nedovolí. Navyše som si situáciu skomplikoval, keď som do bloku malému orkovi podstrčil Gandalfa namiesto Boromira. Zahral Enduring Evil, Gandalf bol sila 0 a odišiel preč. To už mi zrušil šancu čokoľvek urobiť s jeho kondíciami. Verzatility som odhádzal, pretože hral Orc Scouty, ale nerozumne som odhodil aj power.

1.6.2002 na sviatok Deň detí (som tiež večné dieťa :-) sa konalo v Prahe regionálne majstrovstvo v karetnej hre Pán prsteňov. Zišlo sa pekných 61 hráčov a hráčiek, s medzinárodnou účasťou z Poľska (známy obchodník s lacnými kartami) a Slovenska (Bratislava). Seba počítam za miestneho hráča, nakoľko tu mám trvalý pobyt už 5 rokov. Ďalej prišla početná výprava z Moravy, hlavne z okolia Ostravy. Početná a rôznorodá účasť sľubovala zaujímavé súboje, pretože iný kraj, iný mrav, t.j. iné typy balíčkov (bolo napr. vidieť keď 18/5 prišli hráči z Rakúska). Na turnaji vlastne boli skoro všetci top hráči českého LotR rating rebríčka. Turnaj bol aj v ďalších hľadiskách najväčším, nielen vyším vstupným 250 Kč, celkovým počtom kôl 7 základ + Top 8, ale hlavne cenami: 1x booster pre každého hráča + ďalšie boostre pre Top 8. Pre finalistov boli pripravené špeciálne zberateľské dosky a voľný vstup na európske, či svetové majstrovstvá.

A ďalší neprišiel. Do posledného kola som mal Froda s 8 burdenmi a 2 zraneniami a Aragorna. Zahral som svoje dobrodružstvo, aj napriek tomu, že mu dal šancu ťahať trackerov, ale lepšie než riskovať fierce, či ťahanie 8 kariet. Vybehla Enqua a asi 3 orkovia. V manévri mi Enqua odstavila Aragorna. Aspoň som si vyliečil jedno zranenie cez Stout and Sturdy. Avšak sa ukázala slabina kombinovaných balíkov, pretože môj Elbereth zrušil súboj, v ktorom keby nehral Enqueu, tak Frodo je bez šancí, ale zase bez Enquei by orkov pochytal Aragorn. No a fierce Enqua Frodovi nevadila, dostal zranenie a ustál to. Uff, takže dá sa vyhrávať aj bez verzatilít a powerov. Ale bolo to o chlp. Dobrá hra.

FW 5:0 15 bodov

6. kolo - Martin Miller - Hroch - Uruk-hai

Na Martina mám zase smolu ja, vyhral som s ním len raz. Skúsil som začať a vyšlo to. Neprišlo mi síce nič na Froda, ani spoločník, ale mapa zaručila, že do 3ky vybehol iba jeden Uruk a dal dve pecky Gandalfovi. V jeho kole vyložil silné spoločenstvo, ktoré ustálo môjho Cave Trolla. Aspoň som sa zbavil kariet. Potom mi prišli nejakí spoločníci, pohybovali sme sa obaja v pohode. Trošku mi robili starosti jeho 3x Sarumans Ambition. Čakanie na Sleep mi skrátila moja chyba, kedy Uruk majúci Gandalfa v bloku dostal Savagery a bolo vymaľované. Sleep prišiel ďalšie kolo :-(Tie ambície nakoniec rozhodli, uvidíme ako. Mne postupne chodili spoločníci, takže vždy bolo čo nastaviť. Mojou nerozvážnosťou som zahodil power, zostávali mi dva. Rozhodujúci sa ukázal súboj na 8čke. Verzatilita oslabila 2 zo 4 urukov. Mal som 2x Bounder a nejaké posilovačky. Hovoril som si, že ešte je šanca na pohyb do 9 lebo mám power a 2 urukov by som mal prežiť. Tak uvidíme. Na uruky som dal Boundra, on posílil, ja tiež, no jeho kombinácia Savagery a toho času už 4x Ambition spravila 28, Frodo bol s Boundrom 27, takže som musel hodiť power a tým pádom jemu prežili 3 uruci a bez ďalšieho poweru žiadna šanca. Dolízali sme, prišlo mi 7x karty spoločenstva, vrátane posledného poweru, takže som to vzdal. Poučenie do budúcna - nenastavovať Gandalfa, kým netreba a pošetriť si power.

FL 5:1 16 bodov

7. kolo - Filip Janků - Moria swarm + Cave Troll

Chcel som vyhrať, lebo som si nebol istý svojím pomocným hodnotením. Hral Moriu, takže šanca by bola. Gandalf zlikvidoval Swarmy s Goblinmi a nejaké Armory. Klasický priebeh, držal som sa stále vpredu. Opäť rozhodujúce dobrodružstvo číslo 9, opäť moja rieka a na ruke čakajúca verzatilita a power. Síce vyliezol Cave Troll a Keyward a zopár malých kamarátov, ale power je power. Navyše Goblin Armory, hoci silná karta a najžiadanejšia vo svete, preventuje iba orkov a nie všetkých morijských služobníkov.

FW 6:1 19 bodov

Základnú časť vyhral Martin Miller, ja som skončil tretí. Keďže bolo veľmi veľa hráčov s výsledkom 5:2, tak sme napäto očakávali ako dopadne finálová 8. Nakoniec bolo výsledné poradie nasledovné:

#	Jméno	body
1.	Martin Miller	19
2.	Vojta Tlustý	19
3.	Roman Škultéty	19
4.	Martin Strílka	18
5.	Robert Weiss	18
6.	Stanislav Hlubocek	17
7.	Filip Janku	17
8.	Martin Ščepán (Slovensko)	17
9.	Jan Šmajcl	17
10.	Martin Hornácek (Slovensko)	17
11.	Tomáš Trapl	17
12.	Marcin Sciesinski (Polsko)	17
13.	David Navara	17
14.	Jan Havránek	17
15.	Ondrej Riedel	15



Top 8

Stoly sa preorganizovali, takže sme pri hraní boli oddelení od publika. Myslím si, že to hrám v Top 8 prospelo, bol okolo stolov väčší kľud. Podľa rozlosovaného pavúka to vyzerá, že možno dostanem rovnakých súperov ako v základnej časti, čo nakoniec aj tak dopadlo. Aspoň som vedel, čo hrajú.

Štvrťfinále - Standa Hluboček

Bola mi jasná herná stratégia - žiadne burdeny a minimálny twilight. On začína. Musím ho teda predbehnúť. Všetko šlo v pohode, jemu našťastie neprišli znova smrtiace burden udalosti. A ani Nazguly veľmi nechodili. Už neviem, kedy som ho predbehol, ale Frodo bijec dorazil a prežil 9 dobrodružstvo. Dokonca dal pecku twilightovej Nelyi po posilení stealthami. To, že som vedel, čo hraje zo základnej časti rozhodlo hru, moje malé spoločenstvo a častá kontrola ruky a twilightu so Stingom spravili svoje.

Win

Semifinále - Filip Janků

Tak to je ďalší zo súperov zo základnej časti. Bolo mi jasné, že bude dôležité, kto začne, pretože rovnako on poznal môj balík a musel zistiť, že mojej morii sa dá utekať. Preto som sa výnimočne v turnaji rozhodol zmeniť začiatočné spoločenstvo a tiež vsadiť burdeny. Dal som 3, on 2, takže začínam. Dal som si Pippina (burden dolu) a Boromira. Zostával som veriť, že mi teda ten jeden Gandalf príde. Hra prebiehala v pohode, on však podozrivo nevykladal žiadne conditions. Takže som zahodil Sleep, nakoľko Gandalfa som nemal a vedel som, že je tam ešte jeden Sleep. Hneď na to sa ukázali Swarmy a nalepili na seba 3 orkov. Ďalšie kolo mi prisšiel Gandalf aj so Sleepom. To sme boli hádam v 5ke. Keďže som si nebol istý, či mi Gandalf prežije tak som ho dal a s ním aj Sleep. Vyliezli 3 orkovia, každý z mojích schytal, takže som zostal vyliečiť. On len pomaly došiel do 5 a neriskoval dvojitý pohyb. Tak OK. Konečne mi prišiel Sting, šup ho tam. A chyba! Zabudol som liečiť, a keď som si spomenul, tak neskoro, súper mi to nedovolil. Jeho komentáre ma vyhecovali, takže som si povedal, že to vyhrám aj s exhaustovanými. Do sedmičky v pohode, vyliezol jeden, tak som to pohol ďalej. Mal už na stole 3x Armory, ale v hrobe len 1x scimitar. Takže jeho orkov som zvládol. Rozhodujúce bude posledné dobrodružstvo. Počas jeho kola som si vyhádzal karty, takže mi zostal power a niečo. Došiel mi zvyšok a hlavne verzatilita, keby vybehol jeho Troll. Na 9-ke, samozrejme mojej, vypadlo 5 orkov a jeden Tower Assasin, ktorý dostal verzatilitou. Bounder už bol zranený, takže Assasin neškodil, ale potreboval som ho aj tak zlikvidovať powerom. Na moriu power neplatil, pretože mal 3x Armory. 2 veľkých morijských si vzali Gandalf s Boromirom (áno, áno, tí neliečení spoločníci to vydržali proti morri až do 9ky) a 3 malých Frodo. Spolu orkovia boli za 34, ale Mithril je úžasný, pretože tiež ruší silový bonus od zbraní, takže len

MŮJ BALÍČEK

Zahajovací sestava

Frodo, Reluctant Adventurer
The One Ring, The Ruling Ring
Gandalf, The Grey Pilgrim

Balíček dobrodružství:

[1] Hobiton Woods
[2] Trollshaw Forest
[3] Council Courtyard
[4] Moria Stairway
[5] The Bridge of Khazad-dûm
[6] Valley of the Silverlode
[7] Anduin Wilderland
[8] Anduin Banks
[9] Tol Brandir

Karty svobodného lidu:

Boromir, Lord of Gondor
Pippin, HOSI
Arwen, Daugther of Elrond
Aragorn, Ranger of the North
Sam, Proper Poet
2x Sleep Caradhras
3x A Rangers Versatility
4x Hobbit Stealth
4x Hobbit Intuition
4x Power According to his Stature
2x Sting
2x Mithril-coat
2x There and Back Again
2x O, Elbereth! Gilthoniel!
2x Bounder
2x Orc-bane
1x Stout and Sturdy
2x Thror's Map

Karty stínů:

2x Ulaire Enquea
3x Orc Scout
The Barlog, Flame of Udun
2x Cave Troll
2x Trolls Kayward
3x Goblin Armory
2x Relics of Moria
2x They Are Coming
4x Goblin Scimitar
4x Hosts of Thousands
3x Threat of Unknown
3x Goblin Runner
2x Goblin Flanker
2x Moria Scout
2x Goblin Scavengers
1x Goblin Warrior

za 17, pretože assasina vzal power, tým 3 morijským preventoval zranenie armorkami. Frodo bol 9 (sting, elbereth a there&back) a ešte to istil 1x intiution a 1x stealth, t.j. musel by byť 32. Frodo znova došiel. Frodo, the one.

Win

Finále - Martin Miller - Hroch

Z časových dôvodov sa Martin rozhodol svojho Froda zaťažiť 10 burdenmi už pri štarte, čo znamenalo, že Frodo sa skorumpoval a ja som získal celkové víťazstvo. Super! **Som majster!**

Win

Výsledné poradie Top 8

1. *Roman Škultéty*
2. *Martin Miller*
3-4. *Martin Strílka a Filip Janku*
5-8. *Robert Weiss, Stanislav Hlubocek, Vojta Tlustý a Martin Ščepán*

Tradičné zhodnotenie

+ balíček fungoval (dlhodobé testovanie a ladenie ukázalo svoje)
+ karty chodili (ďakujem Jindrovi a Kamilovi za požičanie Shadow kariet)
+ nerobil som často chyby
+ pekné hry a vcelku pohodová atmosféra
+ foilový Bill Ferny v jednom z boostrov na ceny
+ nikto nehral snehový balíček (vysvetlenie viď popis na konci)
– moja „klučíkovská" chyba v semifinále, neliečiť na sanctuary

ROZBOR BALÍČKU (SPOLOČENSTVA SLOBODNÝCH ĽUDÍ) A JEHO VARIÁNT

Hlavná stratégia je dobehnúť ako prvý so silným Frodom, pričom ako pomoc sú podporné stratégie: udržiavať nízky počet twilight tokenov a spomalenie súpera. Základom balíka sú schovávačky (6-8 stealth kariet), 4x Power According to His Stature a Frodova výbavička: Sting, Mithril-coat, Elbereth a There and Back Again (veľmi dobrá karta, dáva bonus až do konca regroup fázy, nahradí Sting). Ako doplnok je samozrejme mapa a Bounder. Zvyšok záleží na hráčovi a tiež na prostredí (tzv. meta-game).

Ja som vyskúšal nasledovné varianty, uvádzam ich výhody, či nevýhody:

a) Ranger + versatility
Prvýkrát som začínal s Aragornom a hral naňho zbrane. Potom som ho nahradil Boromirom. Avšak keď gondor padol, tak na ruke začalo zavadzať veľa kariet. Výhodou varianty bolo, že keď prežil gondorský, tak bolo možné hrať bez problémov verzatility.

b) Gandalf + triky
Druhý pokus bol Gandalf, jeho kúzelná palica a zopár trikov (Wielder of the Flame, You Cannot Pass a Sleep Caradhras). Tiež 2-3 krát Aragorn, KiE na liečenie. Vyzeralo to fajn, ale keďže nemám Servant of the Secret Fire a Aragornove luky, tak to nefungovalo. A opäť problém, čo s kartami, keď daná kultúra už nebola na stole.

c) Bilbo + conditions
Toto bolo zaujímavé, pretože umožnilo hrať čiste hobbit/shire karty. Bilbo dá Frodovi Stone Trolls, Bilbo zruší condition, Bilbo znižuje twiligth (Consorting with Wizards). Sauronských obmedzovalo Fearing the Worst, Urukov Mithril a Stone Troll, Moriu power. O twilight sa tiež staralo Deft in their Movements. Vcelku fajn, ale prehrávalo to na Nazgúly. Veľmi prehrávalo.

d) Elrond + triky
Ďalší pokus bol zaradiť Elronda, Secret Sentinels a Release the Angry Flood. Malo to zabezpečiť ťahanie kariet, rušenie conditions a zabíjať Nazgúly. Malo, ale nefungovalo. Buď neprišiel Elrond, ani keď tam bol 4x, alebo karty pre neho.

e) Gandalf + rangers + versatility
Zatiaľ ideál (podľa výsledku na regionále), ktorý som vlastne prvykrát hral až tam (ak nerátam 2x testovanie doma a v Outposte s kamarátmi), predstavuje Gandalf na ťahanie kariet a najlepšie rušenie conditions, skupina 3 rangerov (každý 1x, aspoň jeden do 6-ky musí prísť) a samozrejme 3x verzatility. Zvyšok karty na Froda.

Ako balík funguje?

Do 6-ky je cieľom prežiť (stealthy) a Frodovi poskytnúť výbavičku, preto všetko 2x. Gandalf zabezpečí prísun kariet a tiež sa postará o conditions. Po 6-ke uz conditions až tak nevadia až na morijské, ale tam je to postarané ináč. Po 6-ke (vrátane) je cieľom mať na stole jedného rangera a verzatilitami + powerami kontrolovať situáciu. Stále je dôležité ísť do vlastného dobrodružstva, 5ku je možno nechať zahrať súpera :-). Na záver je tiež dobré mať aspoň 1x Bounder a 1-2 pumpy (stealth). Proti morii odporúčam si nechávať 2x power, 1 je málo a dá sa iba v prípade, že na stole je obranný Sam alebo Aragorn.

Aké sú slabiny balíčku? A ako sa proti ním brániť?

Najväčším problémom je „snehový" urucký swarm. Ten dostane spoločníkov a sneh (Sarumans Snows) znemožní power, pumpy a Boundera. Preto tam hrajem 2x Orc-bane, ktorý s verzatilitou zlikviduje 1-3 uruky - mohol by teoreticky 4, ale môjmu balíku nesvedčí raritný prsteň. Tiež sa balík a jeho varianty snažím testovať práve proti snehom, pretože pokladám sneh za najťažšieho súpera a pokiaľ snehu odolám, tak ostatné sa dá.

Možno šťastie, možno prostredie, ale ešte som na turnaji v Prahe sneh nestretol.

Z ostatných problémových sú napríklad sauronské conditions (viď Standov balík) a balíky pridávajúce burdeny. Burdenové sa našťastie u nás tiež veľmi nehrajú. Orc Bowmen a Under the Watching Eye skontroluje na začiatku Gandalf so Sleep Caradhras, po 6ke si toho moc neužijú. Ďalšou nepríjemnosťou je diskardovací balík (zrkadlo Galadriel), pretože pre Froda je užitočná každá karta.

Balík zvykol tiež prehrať proti morijským lukostrelcom, avšak práve na to sú zaradený ďalší spoločníci. Celkovo spoločníci sú v balíku na to, aby sa obetovali pre Froda. Nie je to podľa knihy a ani ušľachtilé, ale funguje to v tejto hre.

- Roman Škultéty -

THE LORD OF THE RINGS
TRADING CARD GAME

STAVBA BALÍČKU?

V minulém čísle jsme přislíbili zodpovězení celé řady otázek, které by si měl každý hráč položit při stavbě svého balíčku. Nepochybuji, že by se našly i další, ale odpovědi na tyto jistě postačí.







Karty svobodného lidu

- **Jak být chráněn proti herně silným stínovým kondicím jako např. Black Breath, Blade Tip, Thin and Streched, Worry, Desperate Defence of the Ring apod.?**

Zde se nabízí univerzální Sleep Caradhras při nasazení Gandalfa, a cílené The Seen and Unseen, případně Secret Sentinels hrajeme-li Elfy; nesmíme rovněž zapomenout na schopnost věrného Bilba, Well spoken GentleHobbit i Athelas, léčivou rostlinku králů, která nás zbaví alespoň kondice přilepené na společníkovi (a není jich tak málo); poslední posílení je i jeden z kouzelných prstenů Elfů, Vilya, vracící stínovou kondici za unavení Elronda alespoň zpět do ruky soupeře

- **Jak být chráněn proti silným služebníkům s vlastnostmi Damage +1 a většinou i Fierce?**

Jednoznačně účinným pomocníkem je zbroj (Armor) – byť ji mohou nosit jen muži a ženy Gondoru, případně Gimliho helma mající podobný efekt. Zajímavou možnost nám poskytuje proti kultuře Uruk-hai karta A Blended Race, kterou však musíme, a to bohužel, na konci regroup fáze diskardovat.

Proti zuřivému boji může posloužit i Gandalfí kouzelnická hůl a to zcela jednoduše - souboj prostě zruší, nebo, v případě tzv. Hobitího balíčku, zase vypomůže rošťák Filibert Bolger.

- **Jak chránit nositele prstenu proti totálnímu přemožení?**

Určitě do pátého místa pomohou stealth karty, jako Hobbit Intuition, případně dále při putování i verze Boromira, Son of Denethor, zmiňovat se o Bounderovi je asi zbytečné. Power According to His Stature dokáže rovněž mnohé, ale strašně špatně se shání, tušíte asi proč, že? Proti Nazgûlům se hodí i tale, O Elbereth! O Gilthoniel!

- **Jak chránit své Společenstvo v soubojích?**

Nejuniverzálnější věcí – zbraněmi vybavenými společníky, kteří se tak mohou neohroženě postavit služebníkům Šera (alespoň některým) případně kartou Servant of Secret Fire, která je obvykle schopna vyřešit věci sama; pokud hrajete Společníky jedné kultury, většinou Gondorské nebo Elfí můžete ho balíčku přidat posilující eventy, určitě doporučuji ty, které přidávají +4 ve fiersových soubojích.

- **Jak být chráněn proti zranění nepocházejícího ze soubojů?**

Tato ochrana je věcí pěkně zapeklitou, neboť efekty karet jako Hate, Relentless Charge, Ulaire Enquea, případně nových zaměřených na konkrétní postavy se jednoduše zrušit nedají – obrana pomocí například Dwarwen Bracers nebo Intimidate je spíše vyjímečná. Důležitým prvkem se může stát léčebná schopnost Aragorna, případně nové verze Elronda a příslušná zastávka na místech útočišť. Nicméně, pokud si hráč podrží například tři Hate na ruce a zahraje je ve vhodný okamžik, je veškerá obrana asi marná.

Karty stínů

- **Jak se vypořádat se společníky - lukostřelci?**

Zde hrozí jedno z největších nebezpečí pro věrné služebníky Šera, zejména při tzv. řízené střelbě; nejlepší obranou je útok a rozhodně se vyplatí mít v balíčku karty na způsobení přímého zranění *(občas se Legolas velmi diví, že odchází ze scény tak záhy)*, ale je důležité si útok přepečlivě časově naplánovat. Hodnoty běžné lukostřelby nám pomohou snížit karty jako Wreatched in Shadow, Uruk-hai Armory nebo His Terrible Servant a další léčící obdržená zranění jako response akci.

- **Jak útočit na početné Společenstvo?**

Jedním z východisk jsou tzv. fiersové souboje, které mohou početné Společenstvo postupně oslabit až jejich řady prořídnout; vhodnými kandidáty jsou opět služebníci Uruk-hai (Warrior a Fighter), kteří při spotování určitého počtu společníků se stávají zuřivými, případné použití karet Savagery to Match their Numbers nebo nasazení Ulaire Enquea pro přímé zraňování při spotování určitého počtu společníků.

- **Jak se vypořádat s kartami typu Hobbit Stealth a Hobbit Intuition?**

Snažit se přimět vlastníka těchto karet k jejich rychlému vypotřebování (maximálně jich může mít v balíčku 8), to jest útočit za každou cenu, nejlépe ve fiersovém stylu, i když víme, že takovýto souboj bude s největší pravděpodobností zrušen; větší švandu přinášejí karty rušící speciálně jen stealth karty jako Wariness nebo Relentness *(ale popravdě, komu se vejdou do balíčku)*, popřípadě Sarumans Snow obecně nedovolující zahrání skirmishových eventů

- **Jak zaútočit na Společenstvo při malém zdroji tokenů Šera?**

Zde záleží na vhodné skladbě služebníků Šera, rozhodně se nevyplácí nasadit jen samé těžké kusy; v případě Nazgulů musíme spoléhat na Morguls Gate; ideální je vyvážená kombinace lehčí a těžší pěchoty, kterou nabízejí právě s vyjímkou Nazgûlů všechny kultury služebníků Šera.

- **Jak efektivně využívat velký zdroj tokenů Šera?**

Pravda, nestává se to tak často, ale občas může protihráč překvapit a poskytne Vám enormní počet tokenů Šera; v tomto případě se nejvíce hodí tzv. pumpovací kusy, které jste schopni za přebývající tokeny posílit, většinou o 3 až 5 jednotek nebo zbraně s obdobnou vlastností – další možností jsou kondice, které za „utracení" určitého počtu tokenů Šera dovolí vytáhnout z diskardu potřebné karty nebo posílit určité vlastnosti jako pomocí Uruk-hai Rampage (fierce)

Realms of Elf-Lords

Zaměřme ale nyní naše společné pohledy na novou sadu **Realms of Elf-lords,** která by měla být při vydání tohoto čísla Legendy již v našich obchodech. Z předchozích, ale ne zcela úplných, informací bylo patrné, že se většího posílení dočkají dvě kultury služebníků Šera Středozemě, Sauronovi skřeti a právě touto sadou nově představená, tzv.sub-kultura Isengardských skřetů. Pochopitelně, z vlastního názvu sady bylo patrné, že za Svobodný lid z toho vyjdou nejlépe Elfové.

Mluvíme–li o obyvatelích Železného pasu, pak celé sadě asi jednoznačně dominuje postava Sarumana, zejména v jeho raritní verzi (Keeper of Isengard). Jednak „udělá" z ostatních Uruk-hai zuřivé bojovníky a nadto, světe div se, jako response akci (tedy kdykoliv) může za unavení své postavy vyléčit jedno jejich zranění. Při čtyřkové vitalitě tak vyléčíte až tři zranění, což může být rozhodující

faktor v putování k hoře Osudu. Normálními prostředky se Sarumana jen tak nezbavíte, nezúčastňuje se lukostřelecké fáze a ani nemůže být přiřazen do souboje. Pochopitelně, v manévru jej můžete vyčerpat pomocí univerzální Ranger´s Versatility nebo na něj nasadit rovněž novou kartu – Betrayal of Isengard, která jej může teoreticky i zabít, ovšem za podmínky vyčerpání Gandalfa nesoucího kouzelnou hůlku. Mezi další podpůrné karty lze zařadit A Feel Voice on the Air, kondici umožňující za unavení Sarumana v shadow fázi vyložit libovolnou kondici počasí za sníženou cenu o – 2 z diskardu. Napadá mě přísloví o loňských snězích. Ale nemusí platit jen o nich.

TRUST ME

Zahajovací sestava

Frodo, Old Bilbo's Heir
The One Ring, Isildur's Bane
Legolas, Prince of Mirkwood
Arwen, Lady Undomiel

Balíček dobrodružství:

[1] Bag End
[2] Breeland Forest
[3] Rivendell Valley
[4] Eregion Hills
[5] The Bridge of Khazad-dům
[6] Caras Galadhon
[7] Anduin Wilderland
[8] Shores of Nen Hithoel
[9] Summit of Amon Hen

Karty svobodného lidu:

3x Gandalf, The Grey Pilgrim
Aragorn, Ranger of the North
2x Elrond, Herald to Gil-Galad
Galdor, Councilor From the West
Golradir, Councilor of Imladris
Saelbeth, Elven Councilor
The Gaffer
Asfaloth
2x Gwemegil
Long-Knives of Legolas
Bow of the Galadhrim
Glamdring
Gandalf's Staff
Sting
Narya
Vilya
Thror's Map
2x Trust Me as You Once Did
2x Secret Sentinels
3x Servant of the Secret Fire
Wielder of the Flame

Karty stínů:

4x Band of the Eye
4x Orc Pillager
2x Tower Assassin
4x Orc Inquisitor
4x Orc Scout
4x Desperate Defense of the Ring
2x Thin and Stretched
4x Gleaming in the Snow
3x Enduring Evil

ELVEN BOW

Zahajovací sestava

Frodo, Reluctant Adventurer
The One Ring, The Ruling Ring
Arwen, Elven Ranger
Legolas, Son of Thranduil

Balíček dobrodružství:

[1] The Prancing Pony
[2] Trollshaw Forest
[3] Rivendell Valley
[4] Mithril Mine
[5] The Bridge of Khazad-dům
[6] Lothlorian Woods
[7] The Great River
[8] Shores of Nen Hithoel
[9] Tol Brandir

Karty svobodného lidu:

3x Aragorn, King in Exile
2x Haldir, Elf of the Golden Wood
3x Lorien Elf
Galadriel, Lady of Light
Orophin, Lorien Bowman
Rumil, Elven Protector
Calaglin, Elf of Lorien
Hobbit Sword
2x Ranger Sword
Asfaloth
Aragorn's Bow
4x Elven Bow
2x No Stranger to the Shadows
The Splendor of Their Banners
Tale of Gil-Galad
2x A Ranger's Versatility
3x Swanship of the Galadhrim

Karty stínů:

2x Isengard Servant
2x Isengard Worker
2x Isengard Smith
3x Isengard Retainer
2x Trapped and Alone
2x One Of You Must Do This
2x The Trees Are Strong
3x Mordor's Strength
3x Orc Pillager
3x Orc Hunters
3x Under The Watching Eye
3x Orc Scout
2x Orc Scouting Band

Ani ostatní karty této sady nemusí být zatracovány. Minule jsem již zmiňoval Frying Pan jako vydatnou podporu pro statečné Hobity, dnes musím jmenovat například Elronda, Herald of Gil-Galad s léčící schopností společníka v regroup fázi nebo šikovný artefakt na ruku paní Galadriel, prstýnek Nenya umožňující v regroup fázi diskardovat až tři karty z ruky a nalíznout si místo nich stejný počet nových.

Sada rovněž přinesla nové karty míst, z nichž zejména nová „čtyřka“ přidávající automaticky jedno břemeno nositeli prstenu, „šestka“ neumožňující přiřadit do souboje více než jednoho služebníka Šera, „sedmička“ omezující hraní karet z diskardu nebo lízacího balíčku, „osmička“ blokující hraní eventů v manévrovací fázi *(bye, bye Ranger´s Versatility)* naleznou cestu do mnoha herních balíčků.

Jako příklad sestavení herních balíčků na základě karet nové sady můžeme nabídnout dva, první „pracující“ s Gandalfí signetou a kartou **Trust Me as Once You Did**, druhý pak zaměřený na Elfy a jak jinak než lukostřelbu.

A na závěr?

Závěrem pouze připomínám, že se nám pomalu ale jistě blíží datum uzavírání hráčského ratingu pro možnou účast na **mistrovství světa týmů**. Rozhodující termín je **4. srpen**, tedy účast na turnaji v uvedeném dni, jehož výsledky se budou ještě do ratingu započítávat. Společnost ADC Blackfire přispěje členům českého týmu částkou 10.000,- Kč na krytí cestovních, případně ubytovacích nákladů, což není rozhodně špatné.

Novou informací, zde poprvé uvedenou, je vyhlášení konání samostatného a uzavřeného **mistrovství České a Slovenské republiky**, které by se mělo uskutečnit po dohodě s národním distributorem v první polovině měsíce října. O bližších podrobnostech budete informováni v příštím čísle Legendy.

Příště si povíme něco o dopadu nové sady v turnajovém hraní a o dalším očekávaném vývoji hry po vydání druhé základní sady Dvě věže.

- Jindřich Nepevný -



WARHAMMER 40,000

VYDÁNÍ SE BLÍŽÍ



CHAOS

Bohové chaosu tě povolaly na planetu Pandora Prime. Znič přívržence falešného císaře. Vyhlaď je do posledního muže a neměj slitování. Dobij město Oberon a provolej tak slávu Bohu Chaosu.

„Smrt falešnému císaři!"

Armáda chaosu se spolčila s odpadlíky a zrádci, kteří se zavázali ke svržení císaře. Zkorumpovaní vesmírní mariňáci, ohyzdní démoni a děsivé válečné stroje vytváří jednu z nejtemnějších sil v celé galaxii.

ELDAŘI

Můj lorde, tví největší nepřátelé zaútočili na Pandora Prima, aby získali tajemství ležící v podzemí města Oberon. Pokud je nezastavíš, následky budou katastrofální. Veď své vybrané bojovníky na tuto planetu a znič vše, co už mělo být dávno zničeno…za jakoukoli cenu!

„Nikdo není hoden dělit se s námi o galaxii!"

Eldaři se rozptýlili na jednotlivé planety pomocí obrovských korábů v dobách své největší slávy. Posádky těchto lodí nyní představují poslední pozůstatky rasy, která kdysi ovládala vesmír. Eldaři bojují proti ostatním rasám, aby nedošlo k jejich úplnému vyhlazení. K dispozici mají vysoce pokročilou technologii, která jim poskytuje silné zbraně a antigravitační stroje, díky jejichž rychlosti jsou na bojišti téměř nepřekonatelní.

Internet

V této rubrice vás budeme informovat o dění na našich internetových stránkách a v našem obchodě. Co je nového? Především již brzy přibudou samostatné stránky D&D a nový design titulní stránky. Chceme také každý týden ve všech sekcích uveřejňovat nějaký zajímavý článek, abyste měli důvod nás navštěvovat co nejčastěji. Najdete zde také rozpisy aktuálních turnajů a řadu dalších zajímavých informací.

V našem obchodě pro vás budeme pořádat všelijaké soutěže a budeme vám dávat různé bonusy. Jaké, ptáte se? V měsících květnu a červnu probíhala soutěž o 5000,- Kč a jistě nebyla poslední. Že nejste soutěživý typ? Pak vás snad přesvědčíme bonusy. Momentálně dáváme k displai nové sady Pána prstenů: Realms of the Elf-lords foilové karty. A to né tak ledajaké. Máme například takové bomby jako LURTZ, STING, HATE... A když uvážíte, že vše dostanete druhý den domů a ještě za poštovné nezaplatíte ani korunu tak to už přeci stojí zato nakupovat přímo u zdroje!

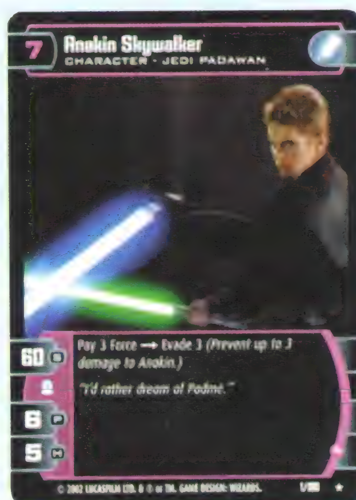
Už vidím jak si zoufáte, že nemáte přístup na internet. To je sice v dnešní době velká chyba a připravíte se o spoustu zajímavých a užitečných informací, ale přesto nejste úplně ztraceni. Na informace máte Legendu a na nákup telefonní číslo 02/81 93 30 27. Zde vám rádi zodpovíme případné dotazy a umožníme pohodlný nákup z tepla vašeho domova.

A na co se můžete těšit příště? Uveřejníme jména šťastných výherců naší soutěže, ukážeme vám nový design stránek a máme přichystáno jedno malé překvapení...

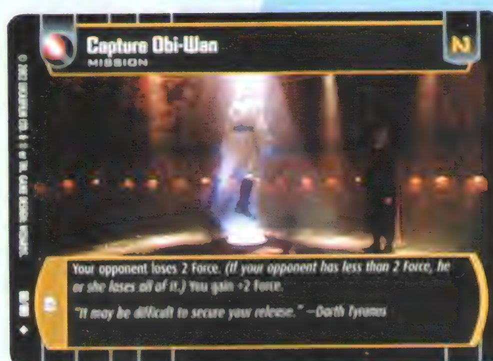
A nezapomeňte Nakupujte u zdroje ***www.blackfire.cz/obchod.***

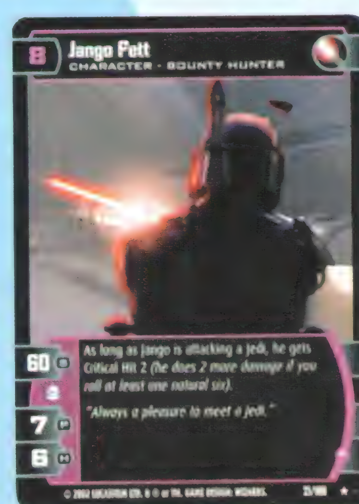
KARTY?

STAR WARS
TRADING CARD GAME

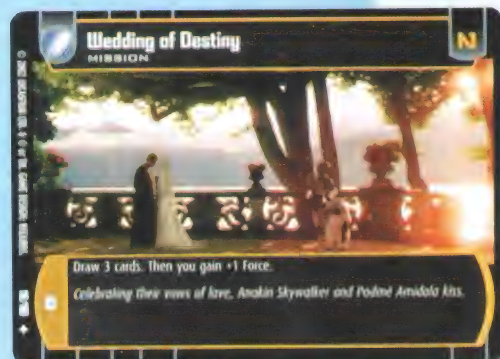


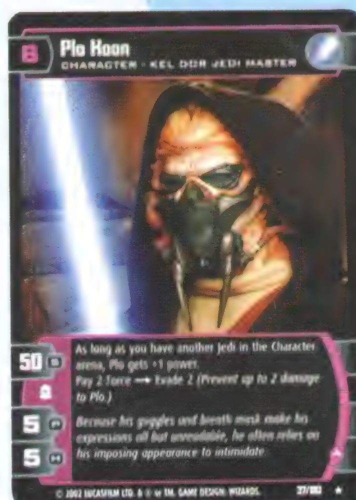


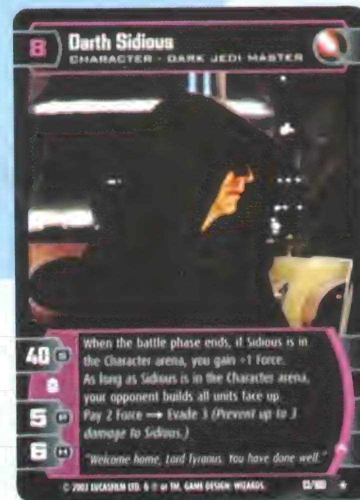












Pokémon TRADING CARD GAME



POKÉMON CENTRUM

Ahoj Legendo,
jsme vašimi věrnými fanoušky a prosíme o úpravu těchto balíčků.
Jakub Mareš a Jan Mrzena

Damage Control

Pokémoni
- 2x Gastly (Fossil)
- 2x Haunter (Fossil)
- 1x Gengar (Fossil)
- 2x Abra (TR)
- 2x Kadabra (BS)
- 1x Alakazam (BS)
- 3x Erika's Dratini (GH)
- 2x Ditto (Fossil)
- 4x Jynx (Neo Rev)
- 2x Cleffa (Promo)
- 2x Mr. Mime (Jungle)
- 2x Chansey (BS2)

Trenéři
- 2x Professor Oak
- 2x Nightly Garbage Run
- 2x Gust of Wind
- 4x Plus Power
- 2x No Removal Gym
- 4x Pokémon Center

Energie
- 16x Psychic Energy
- 3x Water Energy

Hmyz a kytky

Pokémoni
- 2x Ledyba (Neo Gen)
- 1x Ledian (Neo Gen)
- 2x Koga's Weedle (GCh)
- 2x Cleffa (Promo)
- 2x Erika's Bellsprout
- 1x Erika's Weepinbell
- 2x Chikorita (Neo Gen)
- 2x Baylef (Neo Gen)
- 1x Meganium lv.57 (Neo Gen)
- 3x Exegcute (Jungle)
- 2x Exegcutor (Jungle)

Trenéři
- 4x Switch
- 4x Pokéball
- 1x Professor Elm
- 1x Professor Oak
- 4x Berry
- 2x Gust of Wind
- 3x Pokémon Breeder Fields
- 2x Pokémon Breeder

Energie
- 19x Grass Energy

Damage Control

První balík má zajímavou myšlenku, ale rozhodl jsem se, že z útočného decku udělám balík kontrolnější. Základním kamenem balíku bude trojice Alakazam - Mr. Mime - Tentacool. Ano, čtete dobře! Tentacool. Pokud se vám podaří dostat do hry tyto tři chlapíky, soupeři zbydou oči jen pro pláč. Aktivní Mr. Mime dostane maximálně dvacet zranění, které Alakazamovou schopností přesunete na Tentacoola a ten se pomocí své schopnosti Cowardice sám vrátí na ruku aby hned putoval zpátky do hry a čekal na další zranění. Samozřejmě by to nezvládli sami a tak bude vaše obludárium čítat ještě pár jiných kousků.

Jelikož potřebujete získat čas na vyložení Alakazama, použiji velice známou a otřepanou Chansey, která se svými stodvaceti životy dokáže pořádně otrávit život. A jelikož bude tento balík zabíjet výhradně Mr. Mimem na kterého mají různí pokémoni odolnost (je jich asi tak přibližně spousta, hlavně bezbarví a Darknes), bude muset pomoci Scyther, který se hodí především na zabíjení Baby pokémonů, ono to Mr. Mimem trvá fakt dost dlouho. Nakonec jsem si nechal lahůdku a tou je Cleffa. Sekundární způsob jak vyhrát je nechat oponenta dolízat a to jde dost blbě, pokud má soupeř svoji Cleffu a sám si vesele íkuje a tak je přinejmenším férové, když mu oplácíte stejnou mincí. Tak to by jsme měli pokémony a teď trenéři.

Lízání zajišťuje Professor Elm, přísun správných pokémonů a evolucí Pokémon Trader a aby soupeřovi pokémoni moc nezlobili tak je třeba zchladit je Energy Removalem a Super Energy Removalem. Jak jsem již řekl, balík má pomalejší rozjezd a tak občas je potřeba také Pokémoní Centrum, zejména když si Alakazamem pěkně rozdělíte zranění po všech svých pokémonech. Téměř samozřejmostí jsou čtyři Item Findery a jejich počet oceníte zejména při delších hrách. Ponechal jsem zde i Nightly Garbage Runy, ono je tu docela málo energií a někdy je potřeba zamíchat si zpět i některé pokémony, respektive evoluce. Posledním kouskem je opět jedna lahůdka a to Chaos Gym, který ovšem vykládáte jen v případě, že už máte na stole ty tři borce, jinak se může stát, že se obrátí proti svému pánovi. Ovšem existují i výjimky, třeba proti discardu neváhejte a prdněte ho na stůl hned v prvním kole.

Energií je tu jen dvanáct, ale mělo by to stačit - psychické jsou snad jasné, jen je necpat na Alakazama, může se stát, že vám pak budou chybět jinde. No a Recycle Energy se můžou hodit na ústup, majma, Scythera i Cleffy a samozřejmě jako krmení do Super Removalu. A zbývá poslední otázka. Jak tuto věc vlastně hrát, čili co tím chtěl básník říci.

Odpověď je vskutku jednoduchá. Ze začátku se zuby nehty držet, léčit a šikanovat energie, moc to nepřehnat s Elmama a když už máte vše potřebné ve hře, hodit na stůl chaos Gym a čekat, až soupeři dojde, že vlastně prohrál. A slabiny? Úplně na hadry vás může dostat Pichu, který se při kadenci vašich Pokémon Power stává nesmiřitelným predátorem a taky Cleffa, která vám dává jasně najevo, že soupeř fakt nechce dolízat. Tak to by bylo v kostce vše a pustím se do druhého balíku.

Hmyz a kytky

Druhý balík vypadá na první pohled o trochu zmatenější, hraje se zde spousta karet po jednom nebo dvou kusech.

Hlavním drtičem bude Meganium, které se svou Pokémon Power bude zároveň podporovat druhého bijce a tím bude Exegcutor, který se spoustou travních energií navíc ještě zmnožených pomocí Megania začne narůstat do obludných rozměrů a morfovat do takového moc moc brutálního Sneasela. Máte rádi vajíčka?

Docela důležité je nahrazení promo Cleffy tou z Neo Genesis, která je opravdu nesrovnatelně lepší. A posledním do party je malý psychický mrzáček, který pokud soupeř nehraje Darkness, jako by nebyl, ale proti Sneaselům a Murkrowům za něj budete děkovat nebesům. S pokémonama je to velice stručné, dvanáct pokémonů včetně mrzáčka, 8 evolucí a je vymalováno. Vzhůru na trenéry.

Malý počet Bayleefů tu není jen tak pro srandu králíkům, alébržto kvůli Pokémon Breedrům, díky kterým můžete hru pořádně naspeedovat a po několik kol určovat tempo hry. Vskutku, Pokémon Breeder v druhém kole a rázem nabité Meganium určitě soupeře nepotěší. Pokud k tomu přidáte Executora, který dostává každé kolo svůj pokrm ve formě travní energie, máte celkem vysmáto.

Aby tohle všechno přišlo na ruku je nutné mít po ruce další potřebné trenéry jako Pokémon Trader, Computer Search a také povinně čtyřikrát Professor Oak. S touhle sestavou se opravdu nemusíte bát, že vám na ruku nepřijdou ty správné karty. Gold Berry by mělo pomoci vaší partě, aby vydržela kapku déle a Gust of Windy jsou asi každému jasné. Poslední jsou tu dva Resistence Gymy, které oceníte v matchupu proti Steelixům, kteří jsou jaksi „realy popular" kdežto zelená je spíš „out of order". Ona ta resistence na travní tomuto balíku celkem vadí.

Jde o to, nacpat do hry rychle Meganium, popřípadě Exegcutora a mlátit co to jde. Věřte, nevěřte, funguje to *(podobný balík jsem stavěl kámošce na budějovickej turnaj a šestý místo není určitě k zahození).*

Damage Control

Pokémoni
- 4x Abra
- 3x Kadabra
- 2x Alakazam
- 3x Chansey
- 3x Mr. Mime
- 3x Tentacool (Fossil)
- 2x Scyther
- 2x Cleffa

Trenéři
- 4x Professor Elm
- 4x Pokémon Center
- 4x Pokémon Trader
- 4x Item Finder
- 3x Energy Removal
- 3x Super Energy Removal
- 2x Chaos Gym
- 2x Nightly Garbage Run

Energie
- 8x Psychic Energy
- 4x Recycle Energy

Hmyz a kytky

Pokémoni
- 4x Chikorita
- 2x Bayleef
- 3x Meganium
- 4x Exegcute
- 2x Exegcutor (jun)
- 1x Exegcutor (Southern Island)
- 3x Cleffa
- 1x Unown D

Trenéři
- 4x Gold Berry
- 4x Professor Oak
- 3x Computer Search
- 3x Pokémon Breeder
- 3x Pokémon Trader
- 2x Resistence Gym
- 2x Gust of Wind

Energie
- 19x Grass Energy

Nakonec ještě jedna poznámka, a to se týká všech balíků. Jestli chcete zjistit slabiny a silné stránky svých balíků, jděte na turnaj. Věřte mi, zde se to dozvíte v nejširším měřítku. Takže ahoj!

- Marcel Uddin -

Jedinečná šance pro mladé čarodějky a čaroděje!

karty ZDARMA



doplňková balení



základní balení

Chceš vědět, jak získat doplňkové balení sběratelské karetní hry Harry Potter (edice Quidditch Cup nebo Diagon Alley) úplně ZADARMO?

Kup si jedno základní balení nebo tři balení doplňková, vyplň letáček, který při koupi dostaneš a odešli ho na uvedenou adresu.

...ale pospěš si - nabídka platí pro prvních 3000 kouzelníků!

Harry Potter

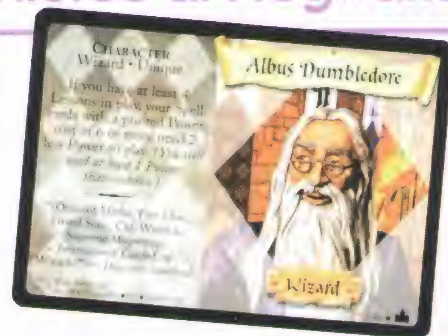
TRADING CARD GAME



Více informací o této akci se dozvíte na:

tel. 02 / 81 93 00 96, **www.BLACKFIRE.cz** nebo **www.BLACKFIRE.cz/harrypotter**

RECENZE Adventures at Hogwarts



Hned nato zaznělo hlasité „Óóóóóó!“ Úzká pěšina náhle vyústila na břeh velkého černého jezera. Na vrcholu vysoké hory na protějším břehu se tyčil obrovský hrad s množstvím věží a hlásek a jeho okna zářila do nebe plného hvězd.

Není to dlouho, co jsme obdivovali zákoutí Příčné ulice a už nás čekají Dobrodružství v Bradavicích (**Adventures at Hogwarts**). Je to, pravda, v poněkud divné době. Všichni Bradavičtí žáci vyrážejí domů na prázdniny a my se do Bradavic vydáváme, ale aspoň nás nebude nikdo v našich Dobrodružstvích v Bradavicích rušit – až na školníka Filche. Při troše štěstí najdeme třeba i Tajemnou komnatu.

Adventures at Hogwarts, jak již napovídá název, je sada zaměřená na Dobrodružství. Samotných karet Adventur je tu 14 a další karty s nimi nějak pracují. Tématicky jsou karty samozřejmě směřovány do prostředí Bradavic.

V pravidlech žádné novinky nejsou. Mezi kartami je však možné narazit na několik nových nápadů.

Prvním jsou karty, které mají nějaký efekt až před vaším dalším kolem. V jednom kole je zahrajete na stůl a před dalším vaším kolem jsou vyřazeny a způsobí to, co mají způsobit (možná).

Druhým vylepšením(?) jsou karty adventur, které na vyložení vyžadují určitý počet lekcí na stole. Musí to být opravdu lekce, takže to nejde obejít hůlkami, kotlíky ani Obchodem hůlkami.

Hrade, hrádku! Kdo v tobě přebývá?

Prohlídku Bradavického hradu začněme u charakterů. Myslím že všechny mohou při vhodném použití přinést zajímavé výsledky.

Již od první sady je snad nejočekávanější postavou Albus Dumbledore (čili Albus Brumbál). Dohady o jeho schopnostech jsou konečně skončeny neboť se objevuje právě v Bradavicích. Ředitel Bradavického vzdělávacího ústavu pomáhá se sesíláním kouzel. Pokud jste aspoň trochu studovali (máte na stole aspoň 4 lekce) a sesíláte nějaké složitější kouzlo (kartu Spell s požadavky na 6 a více energie), pomůže Vám s ním (kouzlo stojí o 2 energie míň).

Bradavického školníka Arguse Filche zná snad každý. Všichni také vědí, že nemá rád dobrodružství rozjíveného žactva. Stačí mu použít jednu akci a zruší jednu kartu dobrodružství (vaši nebo soupeřovu). Samozřejmě bez odměny.

Posledním ze zaměstnanců Bradavic, které je možné nalézt v této sadě, je Madam Pomfreyová. Je to školní zdravotnice a tak léčí. Jednou za hru Vám vrátí 12 vyřazených karet zpět do balíčku.

Žactvo je zastoupeno novými verzemi Rona a Harryho. Oba Vám pomůžou na konci každého kola v němž vyložíte kartu Adventury. Ron umožňuje najít si v balíčku postavu a dát si ji do ruky a za Harryho si líznete 4 karty.

Zajímaví mohou být i nohsledi Draca Malfoye Crabbe & Goyle. Stačí použít akci a vyřadit dvě karty z ruky a dají Vašemu protivníkovi tři poškození.

Na hradě můžete potkat i Protivu (v angličtině Peeves). Jednou za hru můžete vyřadit všechny karty z ruky a líznout si 7 karet. Váš protivník udělá totéž.

Poslední postavou sady je baculatá Dáma. Jak se sluší na strážce Nebelvírské koleje, umožňuje přístup ke kartám z této koleje. Pokud znáte heslo a máte kartu Fat Lady na stole, použijte akci a najděte si v balíčku libovolnou kartu s klíčovým slovem Gryffindor.

Čarování s kočkou

Mnoho mágů a alchymistů se snažilo vytvořit Kámen Mudrců – klíč k bohatství a věčnému životu. Jedinou osobou o které je známo, že by se jí to podařilo je Nicolas Flamel. Nyní jej však můžete získat i vy. Stačí pilně studovat umění přeměňování, a/nebo nakupovat boostery Adventure at Hogwarts. Na vyložení Kamene Mudrců je třeba dát dohromady 15 energií. Pak už stačí jen použít dvě akce a vyřadit Kámen mudrců a začnou se dít neuvěřitelné věci. Nejprve vezměte všechny své vyřazené lekce a dejte si je do hry. A potom si zamíchejte všechny své vyřazené karty, které nejsou Healing, zpět do balíčku. Nezapomeňte, že je Kámen Mudrců velice vzácný, takže si jej do balíčku smíte dát pouze jednou.



Dalším zajímavým předmětem z oboru přeměňování je Zrcadlo z Erisedu. Stojí 10 energií na vyložení. Můžete jej za akci vyřadit, vyřadit všechny karty v ruce a najít si stejný počet libovolných karet v balíčku a dát si je do ruky.

Další karta, která může dramaticky změnit průběh hry, má také v rohu motýlka. Jsou to Brumbálovy hodinky. Jsou za 9 energií. Je to předmět a je-li na stole před začátkem kola vyřadí ze hry všechny karty, kromě základních charakterů (samozřejmě i samy sebe).

I další Transfigurační karty se drží známého schématu – zdržování a kontrola hry. Flying Motorbike vyřadí kartu lokace nebo dobrodružství. Winter Holiday přinut oba hráče vyřadit po třech lokacích. Scribblifors je další nepříjemná univerzální vyřazovací karta. Umožní Vám zvolit dvě protivníkovi karty ve hře. Jednu z nich si protivník vrátí do ruky, druhou vyřadí. A tak by se dalo pokračovat.

Já jsme malej, ale šikovnej

I Kouzelné formule se v této sadě mohou pochlubit specialitou. Modří mágové totiž mohou při svých kouzlech využít peněz. Ať už jsou to svrčky, srpce nebo galeony, můžete vyložit pouze jednu kartu peněz za kolo. Pokud ji máte ve hře ještě na začátku Vašeho dalšího kola, vyřaďte ji ze hry a přidejte si nějaké akce. Čím větší je hodnota peněz, tím je akcí samozřejmě více. Nevýhodou je, že zvládnout kouzelnický měnový systém není nijak jednoduché, ale máte-li ve hře Wand Shop, nebude to pro Vás velký problém.

A teď k herně zajímavým kartám. End-of-Year Feast pomůže těm, kdo mají rádi Adventury – vytáhne z vyřazených karet zpět do ruky až čtyři karty dobrodružství.

Kouzlo Alohomora Vám odemkne přístup k libovolné lokaci nebo adventuře ve Vašem balíčku.

Dále jsou tu různé karty umožňující všemožné vyřazování karet nebo poškozování protivníka nebo potvůrek na stole.

Zajímavou karetní výhodu může poskytnout i Album fotografií, které karty nevyřazuje, ale naopak je Vám umožňuje lízat. Pozor ale, ať se neulížete k smrti!

Hagrid by měl radost

Dobrodružství v Bradavicích Vám mohou příjemně či nepříjemně zpestřit i potvory, které se zde vyskytují.

Největší z nich je Obří sépie. Popravdě řečeno, ta je z nich asi i nejméně nebezpečná. Za deset energií dostanete potvůrku 5/10. Nic víc, nic míň.

Zato Tesák, Velšský zelený drak a Černý netopýr jsou agresivnější potvory – pokoušou protivníka hned po tom, co přijdou do hry. U netopýra se to tolik nepozná – ten je „jen" 2/1 (ale za pouhé 4), ale zato Tesák kouše za 4 a Velšský zelený dokonce za 6.

Další lahůdkou jsou Gargoyly (teď si ještě tak vzpomenout, jak se jim říká česky – asi gorgony). Každopádně jsou to kamenné potvory, které sami o sobě nevypadají tak dobře. Pískovcová je 1/2 za 3 a mramorová 2/3 za 5. Pokud ale protivník nemá žádné potvůrky, koušou o něco víc (pískovcová o 2, mramorová o 3), a to už stojí za to, ne?).

Balíčky hrající s bytostmi vyřazujícími lekce může posílit Hagridů domek. Je to lokace, která každou lekci Péče o magické tvory, která opouští hru, vrátí do ruky jejímu vlastníkovi.

Za zmínku stojí také Dřevěná flétna, která vrací až tři z nestvůr na stole spět do ruky jejich vlastníků. To může zvrátit poměr sil na stole, nebo zrecyklovat kousavé víly známé jako Doxy.

Poslední třešničkou na dortu budiž Psí kousnutí. Vyberte si libovolnou bytost na stole a dejte protivníkovi tolik poškození, kolik je její „damage each turn" – takže ať žije Chloupek.

Vzhůru dolů do podzemí

Na hodinu lektvarů budeme muset vyrazit do podzemí Bradavického hradu. A zrovna lokace Potions Dungeon se možná stane důležitou součástí mnoha balíčků založených na zelené. Podobně jako Hagridův domek totiž vrací lekce vyřazované ze hry zpět do ruky. Tentokrát jde samozřejmě lekce Lektvarů.



Druhá lokace již tak praktická není. nemocniční oddělení sice umožňuje preventování čtyřech zranění každé kolo, ale bohužel oběma hráčům.

Z nebezpečných lektvarů, které můžete v Bradavickém podzemí nalézt jmenujme Dračí krev (11 poškození za 7 a zahození dvou lekcí), nebo lektvar ze samorostlíku (8 poškození za 3 a zahození 2). Proti balíčkům zaměřeným na poškozování kouzly může být zajímavý i Lektvar ochrany před ohněm, který dá 3 poškození protivníkovi a ještě zabrání všem poškozením od kouzel v dalším kole.

Z léčivých lektvarů jmenujme Koltlíkové koláčky a Záchranu hvězdné trávy (nebo radši Cauldron Cakes a Star Grass Salve).

Jako poslední jsem si nechal nový kotlík. Colapsible Cauldron je takový trochu vylepšený Pewter Cauldron. Stojí 6 a jednu lekci na vyřazení. Poskytuje 3 kotlíky a pokud je vyřazen ze hry, vrátí se zpět do ruky.

Ano uhodli jste správně, V Bradavicích se v oblasti lektvarů žádných převratných novinek nedočkáte.

Létám, létáš, létáme v tom

Z Famfrpálu se nám stává rychlá hra. Základem je samozřejmě pořádné hřiště. Lokace „Quidditch Pitch" zlevňuje karty, které vyžadují energie famfrpálu na zahrání o 2. Famfrpálový pohár taky hodně pomůže. Je sice za 9, ale každé kolo, v němž hrajete famfrpálovou kartu Vám přidá jednu akci. Přidejte ještě Support Banner a jedeme z kopce.

Novinkou v pojetí přípravy je Zabahněný trénink. Je to match, kde každý hráč může použít akci a zahodit 1 kartu z ruky. Kdo takto první zahodí 5 karet vyhrál a dá protivníkovi 10 poškození.

Tím se dostáváme k nebezpečím plynoucím z famfrpálu. Bucking Broomstick dá protivníkovi 3 poškození a ještě ho přinutí vyřadit 2 karty z ruky. Za Bludger Bop naopak vyřazuje jednu kartu z ruky a jednu ze hry. Bohužel jsou to karty za 7 respektive 6 energií.

Ani nový manévr Loop-the-Loops není nejjednodušší. Chce osm energií. Za to však dáte soupeři čtyři poškození a navíc si líznete čtyři karty – což za to už stojí.

Ani košťata nepřišla zkrátka. Školní koště Vám poskytne standardní jednu energii a navíc umožní dolíznout jednu kartu.

A nakonec dobrodružství

Dobrodružství je v Bradavicích spousta a výběr je opravdu těžký. Všechny by stálo zato zmínit a na to není místo.Takže to asi nechám na Vás. Pilně kupujte boostery a divte se, nebo počkejte na spoiler – ale to první bude rychlejší a také zábavnější. Jenom doporučím, abyste začali uvažovat o zařazení Freda a George Weasleyových do balíčku.

Vypadá to, že Adventure at Hogwarts je opravdu povedená sada. Každá barvička si tu najde své a karty adventur a postav taky stojí za to. Způsob distribuce karet není změněn (tedy jedenáctikaretní boostery, vzácné karty jsou k dispozici i ve foilové potažmo holografické verzi a je jedna zhruba v každém třetím balíčku). Karet v sadě je celkem 80 což dává společně s předchozími sadami dohromady kolem 350 karet a to je už slušné množství na kombení. Takže se snažte!

– Wild Mongrel –



STRATEGIE Vyladění balíčku

Někdy pomůže, když jiný student nebo dokonce profesor sleduje jak praktikujete vaše kouzla. Mohou vám přesně ukázat co děláte špatně a co dobře. Nejužitečnější to může být u kouzel, která vyžadují přesnou gestikulaci nebo specifické zacházení s hůlkou.

Vítejte opět u hodiny strategie sběratelské karetní hry Harry Potter. Časem se budeme zabývat některými pokročilejšími tématy a pro dnešek se hlouběji podíváme na „vyladění balíčku". Nejdřív vám vysvětlím, co tento pojem znamená. Ve sběratelských karetních hrách má termín ladění význam asi takovýto: „udělání malých změn v balíčku po zahrání několika her k jemnému doladění aby balíček lépe fungoval". Jak jsem již psal dříve u strategie stavby balíčku (Legenda leden 2002) je důležité aby tyto změny byly malé, a dnes vám poskytnu nějaká vodítka na to, jak udělat tyto změny správně.

Hrajte svůj balíček

Předtím, než v balíčku uděláte jakékoliv změny si jej musíte zahrát – hodněkrát. Než začnete dělat jakékoliv změny, doporučoval bych vám si nový balíček zahrát tak deset až dvacetkrát. Také si potřebujete zahrát tento balíček proti různým soupeřům (nebo alespoň proti různým balíčkům) což můžete vyzkoušet v Harry Potter lize. To, že váš Big Creature balíček moc dobře nefunguje proti balíčku přímého zranění, ještě neznamená že musíte udělat spoustu změn. Vše co to znamená je jen že váš Big Creature balíček nemá s balíčkem přímého zranění dobré skóre. Pokud všechny své změny přizpůsobíte hře proti jedinému typu balíčku, můžete proti němu postavit téměř neporazitelnou strategii, ale se všemi ostatními pravděpodobně prohrajete.

Profesionální hráči sběratelských karetních her si s novým balíčkem o svých hrách dělají poznámky. Píší si výhry, prohry, balíček proti kterému hráli případně jak dlouho hra trvala a dokonce i jaké karty měli ve startovní ruce. Tento druh informací je podstatný pro to, co váš balíček potřebuje když jej začínáte ladit. Navrhuji zahrát si alespoň pět her proti každému typu balíčku který očekáváte že by se vám mohl postavit. Takže jestli se ve vašem okolí objevují 4 typy balíčku (řekněme třeba přímé zranění, ničení ruky, big creature a adventure balíček), potřebujete si zahrát tak 20 her abyste zjistili jak váš balíček funguje proti tomuto hernímu poli.

U každé hry si dělejte poznámky minimálně s těmito informacemi: typ soupeřova balíčku, kdo vyhrál, kolik kol trvala hra a poznamenejte si také důvod proč váš balíček vyhrál nebo prohrál (například pokud nemáte dostatek lekcí ze začátku hry). Po tom, co si zahrajete všechny tyhle hry, pročtěte si své poznámky, spočítejte vaše výherní/proherní skóre a průměrný počet kol, které jste hráli proti každému typu balíčku, a podívejte se, jestli se ve vašich zápiscích objevují nějaké stejné tendence (speciálně se to týká proher).

Tyto informace by vám měly říct, jak dobře váš balíček funguje proti balíčkům ve vašem okolí, který má sklon vyhrát (nebo prohrát) ze začátku, uprostřed nebo v pozdější fázi hry a klíčové faktory kvůli kterým jste prohráli (pokud vám bude balíček fungovat dobře a budete vyhrávat, pravděpodobně nebudete mít chuť začít prohrávat tím, že v balíčku začnete něco měnit). Vyzbrojeni těmito informacemi, jste připraveni udělat vaše první zásahy do balíčku.

Zpomalte

Teď když máte hromadu informací můžete být v pokušení udělat ve vašem balíčku velké změny. Například můžete mít zapsáno, že vaše hry nejsou pro vás dost dlouhé na to, abyste dostali vaše velké bytosti na stůl a často míváte málo lekcí ve vaší počáteční ruce. Asi si řeknete, že to spraví nějaké defenzivní karty (zabíjení bytostí, ničení ruky nebo odstraňování lekcí) a přidání více karet lekcí. Ale co se stane když odstraníte tak 6 až 7 karet abyste přidali tyto lekce a obranné karty? Dostanete se příliš hluboko do obrany. Takže i kdyby se vám podařilo zůstat ve hře o něco déle a mít dostatek lekcí, zůstanete bez velkých bytostí ve vaší ruce ve chvíli kdy je budete potřebovat.

Místo toho se zaměřte pouze na jeden problém a změňte tak jednu–dvě karty než začnete znovu testovat. Podívejte se do svých poznámek a zkuste vysledovat, jestli se nějaký problém objevuje víc než jednou. Měli jste příliš mnoho lekcí ve vaší startovní ruce při hrách které jste prohráli proti Big Creature balíčku a balíčku na ničení ruky? Asi byste se měli zamyslet nad odstraněním 1 nebo 2 lekcí z balíčku. Měli jste problémy se zpomalením balíčku přímého zranění nebo ničením lekcí? Možná by bylo dobré přidat pár karet, které mohou tyto rychlé balíčky zpomalit tak, aby vám poskytly čas pro nástup vašeho balíčku.



Potom co uděláte tyto malé změny si opět zahrajte několik testovacích her (zase proti všem možným strategiím) a zjistěte, jestli se něco změnilo a jestli se neobjevil nějaký další problém. Může se to zdát zdlouhavé a nudné, ale jestliže jste většinu těchto her neprohráli, máte už balíček, který potřebuje pomoci jen málo. Hlavní trik při ladění je v hledání těch správných pár karet na přidání do vašeho balíčku abyste z něj udělali opravdu silný deck, ale to si vyžádá trochu času a trpělivosti. Jestliže naproti tomu váš balíček prohrává většinu svých her, pravděpodobně mu nějaké ladění nepomůže a asi byste měli začít znovu s jiným balíčkem.

Podotýkám že v testovacích hrách hledáte určité trendy. Nezkoušejte určit každý problém v každé hře kterou prohrajete. Jednoduše nemůžete postavit balíček, který vyhraje každou hru a asi byste se o to ani neměli snažit. Náhoda je součástí každé sběratelské karetní hry. I když budete mít perfektní balíček, občas se stane že všechny vaše lekce budou na spodku vašeho balíčku a vy prostě prohrajete. Trik je v tom, že neustále dáváte pozor na problémy, které se opakují a pak hledáte tu správnou fintu, která vás na tento problém při většině her připraví. Jakmile vaše poznámky jednou ukáží pro každou prohru jiný problém, a vy máte v balíčku ty správné karty na řešení těchto problémů (jen jste si je věas nelízli abyste měli nějakou odpověď), je váš balíček pravděpodobně tak dobrý, jak jen jste jej mohli udělat. Všechno ostatní je osud.

Poznejte své protivníky

Ale, jak jsem psal dříve, nemůžete testovat svůj balíček proti jednotlivým balíčkům svých kamarádů a doufat že odstraníte všechny nedostatky. Balíček je může porážet pokaždé, kdy si s nimi zahrajete, ale pokud jej vezmete na turnaj, potkáte balíčky na které nejste připraveni. Ba co víc, budete mít v balíčku mnoho karet které vám nijak nepomohou proti většině jiných, které potkáte. Jestliže ve vašem okolí nehraje každý přesně stejný balíček, tak potřebujete testovat – a přinutit váš balíček fungovat – proti široké škále různých strategií.

Abyste toho dosáhli, potřebujete nejdřív vědět, jaký balíček je ve vašem okolí nejpopulárnější. Jděte do vaší herny a hrajte proti každému koho potkáte. Mluvte s ostatními hráči a zjistěte si jaké balíčky (a hráči) si oni myslí že jsou nejlepší v okolí. Zapište si jejich deck list (pokud vám ostatní hráči dovolí podívat se na jejich balíček po hře) a pak si udělejte nějaké testovací balíčky pro použití při ladění vašeho nejnovějšího výtvoru.

Již jsme na tomto místě dříve mluvili o nějakých základních typech balíčků. To co vám chci dát dnes jsou podněty k tomu co váš balíček potřebuje k jejich porážce. Proti balíčku přímého zranění potřebujete nějaké možnosti jak ho brzy zpomalit, protože tento balíček bývá úspěšný v několika prvních kolech. Pokud dokážete vydržet prvotní nápor než si připravíte vlastní ofenzívu, můžete často balíček přímého zranění dorazit. Pomohou léčivá kouzla stejně jako kouzla na ničení ruky, protože tyto balíčky hrají kouzla velmi rychle umožňujíce jim lízání karet na pozdější hledání přímo kouzel, které potřebují. Jestliže se jejich karet dokážete brzy zbavit, asi už se nevzpamatují.

Na velké bytosti potřebujete ničení potvor nebo přímé zranění. A pokud také hrajete velké bytosti, tak potřebujete nějaký „reset" jako třeba Transfiguration Exam, který může vyčistit stůl a pak vyložíte svou velkou bytost do hry, aby „umlátila vašeho oponenta". Proti rychlým balíčkům, jako jsou malé bytosti potřebujete něco, čím vašeho soupeře zpomalíte. Opět, ničení ruky a lekcí funguje docela dobře. Balíček plný malých mrch také může pomoci zpomalit přímé zranění.

A co říci o balíčcích ničící ruku a lekce? To mohou být nejtužší soupeři, protože když nemáte karty v ruce nebo lekce na stole, nemůžete dělat nic, čím byste poškodili soupeře, jedině nějak zastavit to co vám soupeř provádí. Nejlepší cesta jak ovládnout tyto balíčky je aby oba kouzelníci měli rychlé balíčky které mohou druhý dostat do defenzívy velmi brzy, nebo najít nějakou cestu na soupeřovo zpomalení hned ze začátku hry. Docela dobrá možnost, jak zpomalit takový balíček je použít dobrodružství jako 4 Privet Drive a Harry Hunting.

Dělejte si poznámky

Ladění balíčku je pomalý proces, ale jestli se to pokusíte urychlit buď nedůsledným testováním nebo velkými změnami v balíčku mezi testováním, riskujete že změny v balíčku budou tak velké že z něj uděláte špatný balíček nebo se z něj stane úplně jiný balíček než s jakým jste začínali. Takže budete potřebovat začít testovat všechno znova. A tím se dostáváme k poslednímu bodu ladění balíčku, o kterém chci dnes mluvit. Měli byste si dělat poznámky o změnách provedených v balíčku, stejně jako když jej testujete.

Zápisky o balíčku pro vás mohou udělat dvě věci. Zaprvé, Jestliže uděláte chybu v ladění balíčku, budete vědět jaké karty z posledního kola úprav potřebujete vrátit zpět do balíčku. Zadruhé, jestli máte poznámky, které provázely váš balíček v každém testovacím kole, můžete snadněji zjistit, která úprava balíčku byla proti ostatním nejúspěšnější. Tyto informace pak můžete zpětně použít při stavbě balíčků a při jejich následné ladění. Ale už dost teorie. Nyní se vraťte ke svým lekcím a praktikování magie.

–KM–

KONSTRUKCE BALÍČKŮ

Když jsem tak nedávno listoval staršími Legendami, všiml jsem si, že rubrika Konstrukce balíků na Harryho Pottera je většinou jaksi prázdná. Ze tří balíků zde byly dva postavené s Dracem Malfoyem a opravdu nevím, zda se v dnešní době, kdy herní pole ovládají profesorky McGonagallová a Hoochová mají šanci uchytit *(nic proti tvému discardu Vráťo, ale něco mu chybělo)*. A tak jsem si řekl, že se tuto rubriku pokusím trochu oživit.

Profesorka

Tento balík bude mít ve svém čele již zmiňovanou Minervu McGonagallovou a fungovat by měl jako kontrol a dorážet soupeře budou creatury *(nebo spíše jen jedna, a to odporný černý drak)*. Z transfiguračních kouzel tu budou jen tři kousky, ale záleží na kvalitě a ne na kvantitě. Picking on Neville bych doporučil do každého balíku čtyřikrát, podle mě je jeho efekt dost podceněný na to, že je to jen commona. Lost Notes se poslední dobou také hodí, začínají se nám rozmáhat kotlíky různorodé a košťata všelijaká. Možná vás zarazí, že jsem zařadil i Transfiguration Test, ale to vysvětlím níže.

Z nestvůrek tu jsou Unicorni, Doxi, která zpomalí soupeře, pokud hraje rychlé potvory, dále dvakrát Trevor zejména proti famfrpálovým hnusárnám a mocmoživotůubírajícím potionovým kouzlům a nakonec Harryho sova Hedvika, která vám z hrobu vytáhne, co je zrovna třeba. No a jako žabiják je Hebridean Black Dragon, za sedm pacek super čísla, prostě borec k pohledání. Proti soupeřovým nestvůrám je tu velice dobrý předmět Cage, kterým mu vracíte třeba nestvůry, co mají jako podmínku vyložení zahazování lekcí. Ale nesmutněte, pokud soupeř nestvůry nehraje. Cagem si stejně dobře můžete vrátit na ruku Hedwigu nebo Doxy, což je někdy mnohem výhodnější.

Teď se dostaneme k těm testům. Při jejich zahrání by vám měl odejít tak možná Nevillův žabák, Doxy nebo Hedwiga, což vám jaksi ještě pomůže, neboť Hedwiga je jaksi unikátní a tak pokud sušíte na ruce již jinou určitě vám srdíčko zaplesá radostí. Na stole vám tak většinou zůstane jen Unicorn, což bohatě stačí. Kdyby se ale soupeř moc rozjel, máte ještě v balíku léčení v podobě čtyř Burning Bitterroot Balmů.

Poté tu je ještě pár zástupců adventur. Through the Arch se sem hodí víc než 4Privet Drive, ono přeskakovat čtyři akce, když vám po balíku dupe drak, je docela ořech, a když si pak tuto adventuru zrecyklujete pomocí Hedwigy, může vám soupeř rovnou podat ruku. Druhá adventura je Pep Talk, který se dobře kombí s další kartou a tou je skřet Griphook. Ten většinou znamená finální zakončení hry, dostat ránu při sedmi a více kartách na ruce je už rachot. A co této konstrukci vadí? Hodně dokáže zaskočit, pokud se soupeř rozjede až moc rychle a vy nestíháte. Dalším problémem by mohlo být smažení v širším měřítku a dřív než vám přijde Trevor a dost Hedwig a Cageů.

Slizoun

Sice jsem ze začátku psal, jak je Draco Malfoy podivný character, ale druhý balík bude mít za startovní charakter právě jeho. Bude to ovšem ten z Diagon Alley. Co že to vlastně dělá? Jednou za kolo, dostanete za zahrání předmětu akci navíc. Moc se vám to nezdá? Uvidíte dále.

Složení balíku je vskutku omračující, obsahuje přesně jednadvacet předmětů! Základem balíku bude kombo Eel Eyes – Beetle Eyes, které následně najdou Bulgeye Potion. Mít ve hře Bulgeye Potion ve třetím kole určitě soupeře nepotěší *(první kolo lekce, Eel Eyes, lekce – druhé kolo Magical Drafts and Potions a dvě lekce – třetí kolo Beetle Eyes, obětujete oba předměty a ještě stihnete Bulgeye Potin odpálit, to jen pro nevěřící Tomáše)*.

Zbytek karet tvoří Silver Unicorn Horn, což je takové šikovné léčení, Self-Stirring Cauldron, který hru pořádně našlápne a Cauldron Shop, s jehož pomocí si všechny výše zmíněné předměty budete hledat. Posledním do party bude jeden Potion Ingrediens, který si ve chvílích nouze najdete Cauldron Shopem.

Přidal jsem ještě jeden vypečený charakter, Nearly Headless Nicka, který se do tohoto balíku hodí úplně perfektně a vždy vám doručí to, co je zrovna třeba. A protože by zabíjení samotným Bulgeyes Potionem bylo dost riskantní, byly přidány čtyři Moonseed Poisony a pár potvůrek. Boa Censtrictor a Cunning Fox je ta trocha útočné síly, na kterou zbylo místo, Doxy likviduje oponentovy nestvůrky, jedna Hedwiga na chuť a nakonec Tawny Owl, bez kterého by to asi nešlo.

Při celkovém pohledu na konstrukci si povšimnete, že vám karty jako 4Prive Drive nevadí, protivník si ani nepoužije Minervu a když si pomocí Tawny Owlů recyklujete Potion Ingrediens, i Rolandu přejde chuť zahrát si s váma famfrpál.

A co vadí vám? Střežte se karty Table Trouble, ta vás může úplně rozmetat. I ten Lost Notes zahraný ve správnou chvíli vám pořádně znepříjemní život. Tak co, komu se ještě nový Draco nezdá, ať dá ruku nahoru. Fuj! Dáš ji dolů!!

– Marcel Uddin –

PROFESORKA

	Professor Minerva McGonagall
4x	*Cage*
4x	*Unicorn*
4x	*Doxy*
3x	*Hebridean Black Dragon*
3x	*Hedwig*
2x	*Trevor*
4x	*Picking on Neville*
3x	*Transfiguration Test*
2x	*Lost Notes*
4x	*Burning Pitterroot Balm*
3x	*Through the Arch*
2x	*Pep Talk*
2x	*Griphook*
13x	*Care of the Magical Creaturess*
7x	*Potions*

SLIZOUN

	Draco Malfoy, Slythering
4x	*Moonseed Poison*
3x	*Silver Unicorn Horn*
3x	*Eel Eyes*
3x	*Beetle Eyes*
3x	*Bulgeye Potion*
2x	*Magical Drafts and Potions*
2x	*Self-Stirring Cauldron*
2x	*Cauldron Shop*
1x	*Potion Ingrediens*
4x	*Boa Constrictor*
4x	*Cunning Fox*
4x	*Tawny Owl*
3x	*Doxy*
1x	*Hedwig*
1x	*Nearly Headless Nick*
11x	*Potions*
9x	*Care of the Magical Creatures*



Tak jsme si minule popsali další sympatickou rasu – elfy. A protože těch hodňousků už bylo dost, přišel čas na nějaké ty záporňáky. A kde jinde začít než u odporných zelených skřetů...

Každá armáda je silná v něčem jiném. V případě skřetů jsou to berserkři všeho druhu (s velmi silným podpůrným kombem které bude popsáno níže). Tak se na ně podíváme... Tak třeba takový Tribesmen from Ulc není sice v klidném stavu žádný superman, ale když se rozčílí, hned je to lepší – 7,5,6 jednotka už za tu sedmičkovou nákupní cenu stojí. Bohužel má jen jeden život, takže hrozí nebezpečí že umře ještě než se stačí rozzuřit. Totéž platí i o Goblin Warriorovi, který má ale zabudovanou pojistku – pokud se na jednu jednotku sesypou alespoň tři tihle chlapci, automaticky se rozzuří. Zase je ale slabší (ale levnější). Mezi ty veselejší berserkry patří Raven Guard a Raven Claw – Guard není sice nijak extra silný a má malý útok, ale útočí na všechny a pokud ho vyšlete na vhodné místo, může udělat lahůdkový guláš hned z několika jednotek najednou a Claw je ve stavu zuřivém imunní vůči nepřátelské obraně což z něj dělá ideálního likvidátora otravných trpasličích Stalwartů. No a nastupuje berserkří elita zvaná Gobog Gnashers. 4,1,5 jednotka sice nevypadá nijak úchvatně, ale konečně má dva životy a v zuřivosti i slušný pohyb, bohužel spolu s vlastností rage. On sice asi bude chtít útočit takže to až taková nevýhoda není, ale pokud vám ho protihráč včas zasekne, je po legraci. No a nejdražší, nicméně velmi výkonný je Brutlizer. Parametry pěkné, dva životy a navíc útočí na všechny (pouze v útoku – opravdu strašlivá nevýhoda) to se opravdu hodí a to i za tu cenu.



Pečlivý čtenář si teď určitě říká co že je na těch berserkrech tak silného? Ano, zatím skutečně vypadají jenom jako značně předražení zoufalci do první linie, ale trpělivost, vše se ukáže.

Čas probrat magii. Skřeti potřebují hlavně jednou kouzlo – incite. Není nad to když se všichni berserkři správně rozběsní ještě před bojem a do bitvy jdou už s vylepšenými parametry. A co nám může skřetí kouzelnictvo nabídnout? Pokud chcete aby kouzelník uměl ještě něco navíc, povolejte Turzaka the Blinding nebo Ura the Horribly Mean. Turzak umí kromě magie aktivovat až tři nepřátelské střelce (ve 12 palcovém dosahu) a Ur dokáže silně naštvat nepřítele jehož magická podpora stojí na jednom kouzlu, protože mu za cenu jedné přebytečné jednotky vyřadí z knihy všechny kopie určeného kouzla (vám sice taky, ale až budete elfům vysvětlovat že sure aim už není v módě, asi vás ztráta všech 0 kopií tohoto kouzla mrzet nebude). Čisté kouzelníky představují Zeergra Warrior Priestess, Ghash Zzurkan a vynikající Weerel Mogg, Goblin Mage. Zvláště poslední jmenovaný je opravdu vypečený, sice musí být jediným kouzelníkem v armádě, ale pokud vám jeden magik stačí tak ušetříte celkem dost bodů (Weerel je za šest což je při standardní ceně nejméně deset bodů za kouzelníka opravdu dobrá investice).









No a přišel čas objasnit co je na těch berserkrech tak dobrého. To něco je Raven the Foretold. Parametry malé 3 životy a speciální schopnost za aktivaci a zranění deaktivovat VŠECHNY vaše berserkry ve stavu aktivní zuřivosti. K ní se pak přidává její věrny přítel Zharta Kahn – ten umí reaktivovat libovolnou jednotku (za cenu aktivace nějaké jiné). A to všechno tvoří kombo zvané totální hukot. Funguje to tak, že si postupně odhýbete všechny jednotky, kouzelník rozběsní všechny berserkry a ti se pohnou. Potom se Raven usměje a oni se pohnou ještě jednou. A potom se Zrta Khan zamračí, Raven se usměje a oni se pohnou ještě jednou. Tou dobou už bude mít protihráč zaručeně doaktivováno a tudíž bude moci tak maximálně zírat, potažmo nadávat. A zuřící a slintající skřetíci si zatím vyberou cíle... Zvláště protistrana která hraje na drahé a slabé jednotky s dobrými speciálními schopnostmi je značně obrany neschopná. Ono je pěkné mít v zadní linii katapult s velkým dostřelem, ale co je vám to platné když k němu v prvním kole přiběhne naštvaný skřet a začne vám ho rozebírat na součástky. Nicméně i ostatním nepřátelům se tento nálet odráží dost obtížně.

Centrální síla byla popsána, čas věnovat se podpůrným jednotkám. Co třeba střelba? No, vždycky jsem tvrdil že dát skřetovi do ruky luk není dobrý nápad a skřetí střelectvo můj názor rozhodně nezměnilo. Goblin Crossbowz jsou sice velmi levné, ale mají jen jednu ránu a ještě si musíte dávad pozor na střelbu do vlastních řad. Jatuk Hurler může sice při zásahu určeného cíle střílet znovu, ale pořád jen po jedné ráně a víc než dvakrát se normální člověk stejně netrefí. Urkan Bowmen jsou sice poměrně kvalitním střelcem, ale za tu cenu neprohloupíte když vezmete raději dalšího bersrkra. A konečně Torch Throwers jsou docela slušní – sice jako střelci nestojí za nic, ale za tu cenu je to s jejich parametry poměrně schopná jednotka do první linie a třeba si někdy tu pochodeň hodí (a možná se i trefí).

A teď něco k ostatním zajímavým jednotkám. Třeba takový Beastrider je sice velmi drahý, ale jeho speciální schopnost instantně zabít jednotku s odolností dva a méně do které najede se může velmi hodit. Poslední dobou se totiž značně rozmáhá používání Faerie Swarmů – malých otravných víl, které mají čtyři životy, smí ztratit pouze jeden život za kolo a navíc jsou velmi rychlé. Většinou se používají na to, aby vám na čtyři kola zasekly klíčovou část armády zatímco zbytek je surově drcen. No a Beastrider tento problém řeší protože chudinku vílu bez zbytečného zdržování zlikviduje a je pokoj. Běžné ultralevné zoufalce kteří hynou po tuctech zastupují Grugs a Urkan Horde – grugové mají větší výdrž, ale hordin první úder také není k zahození a může výrazně pomoci. Hordám navíc pomáhá Uratok Warrior, který umožní dvěma hordám ještě jeden pohyb (byť pouze v rámci svojí aktivace). Drahý, ale velmi zábavný je Darkwood ogre – pokud někdo poblíž zakouzlí (ať už vy nebo protihráč), může praštit libovolného nepřítele ve své blízkosti. A mezi velmi nebezpečné útočné jednotky patří Nakot, který má útok pět, první úder a může se aktivovat dvakrát, což jednak nahrává Raveni strategii a jednak mu to značně zvyšuje pohyblivost a umožňuje poměrně překvapivé útoky.

A přišel čas podívat se na kvalitní unikátní disky. Naprostou jedničkou je tu Zholla Bakhal. Bijec k pohledání za sedm bodů, navíc s prvním úderem a možností zákeřně přepadnout bránící se jednotku se rozhodně hodí. Khazarek, Goblin Hero je co do výkonnosti hned za ním se svým pětkovým útokem a mlácením do všech, což může v nepřátelských prvních liniích udělat pěknou paseku. A to za pouhých osm bodů. A jako třešnička na (zeleném) dortu je Kylus, Master of the Tribes – sice drahý, ale silný a hodně vydrží.

Tak to bychom měli skřetíky. Nájezdům zdar a berserkřím zvláště!

- Hroch -



VÝSLEDKY ANKET

Jak jsem v minulé Legendě slíbil, je zde vyhodnocení anket za posledního půl roku.

LEDEN

V **lednové** Legendě žádná anketa nebyla, tak se vrhneme rovnou na **únor.**

ÚNOR

Ptali jsme se na vaše názory ohledně změn v Legendě a první otázka byla jestli se vám líbila lednová Legenda. Naprosto neuvěřitelných 100% lidí kteří anketní lístek poslali odpovědělo že ano. Důvody ke koupi jste uváděli různé. Deset procent lidí uvedlo, že si legendu koupilo jen kvůli Lord of the Rings a stejný počet lidí kvůli Magicu. Necelých 14% přiznalo, že si ji koupili kvůli plakátu nebo promokartě a zhruba 45% Legendu kupuje pravidelně nebo má předplatné. Zbytek uváděl různé důvody nespadající do žádné z těchto kategorií.

Při hodnocení únorového čísla nešetřilo 68% různými superlativy jako skvělý, jen tak dál, super. 30% považuje únorové číslo za průměr nijak nevybočující z řady. Pouze pěti z vás se toto číslo nelíbilo (převážně jste jako důvod uváděli, že ta či ona hra má málo prostoru).

Poslední otázka byla jaké další časopisy/noviny čteš. Abych pravdu řekl, čtete toho hodně ale přesto některé tituly vyčnívají. Mezi ně patří ABC, Score, Level, Dech Draka a překvapivě Kačer Donald.

BŘEZEN

V **březnu** jsme se ptali na vaše názory co se reportáží z různých turnajů týká a první otázka byla, jestli máte raději reportáž-cvrkot nebo reportáž-popis hry. 77,5% z vás odpovědělo, že mají raději reportáže zabývající se popisem hry byť jen z pohledu jednoho hráče, protože se chcete dozvědět různé strategie a finty při hře (někteří psali, že vás nezajímá žádná omáčka). 12,5% lidí by zase radši popis cvrkotu kolem různých akcí („mě nezajímá jak hrál ňákej Franta"). U druhé otázky je většina z vás nerozhodná nebo spokojená se stávajícím poměrem reportáží tak jak jsou. Asi 34% by uvítalo i reporty z menších turnajů.

Druhá část ankety reagovala na článek „Co nás pálí", který byl zaměřen na ceníky v legendě. 17% z vás odpovědělo, že se těmito ceníky vůbec neřídí, 19% používá ceníky v Legendě spíša jako informativní aby si udrželi obecný přehled o některých cenách karet, 28% používá ceníky z Legendy tak napůl, 22% se v podstatě řídí hlavně našimi ceníky a něco málo přes 12% lidí má v ceníky v Legendě bezmeznou důvěru. To je z března vše a hurá na **duben.**

DUBEN

Opět jsme reagovali na článek „co nás pálí", tentokrát na velice vážné téma a tím byli zloději karet a ukradené věci. 74% z vás nikdy okradeni nebyli (alespoň o karty), ale zbylých 26% pocítilo zlodějnu na vlastní kůži. Svědkem toho, jak někoho okradli se stalo až hrůzu nahánějících 58%, zbytek je šťastně nezasažen zkažeností společnosti. 70% případů obohacení se na cizí úkor proběhlo buď na nějakém turnaji nebo v hernách a 22% převážně ve školách. Zbytek byl okraden na různých místech (někdo dokonce napsal že doma).

No, a protože příležitost dělá zloděje, ptali jsme se i jak si věci hlídáte. Téměř všichni jste odpověděli, že jste nesčíslněkrát viděli nehlídané desky nebo hrací balíček. Dávejte si na to pozor. *(I když to asi nejde pořád. Taky jsem si myslel jak si dávám na své věci pozor a nějaká svi.. mi ukradla mobila.)*

KVĚTEN

V květnovém čísle Legendy jsme se ptali na podvody při hře, opět inspirováni článkem „co nás pálí" a musím říci, že jsem byl překvapen. Celých 80% přiznalo, že při hře někdy podváděli a z tohoto počtu se ještě přes 30% z vás přiznalo že vědomě. Byla tam taky otázečka, jestli váš prohřešek měl nějaký význam pro hru. Zde bohužel většina z vás napsala, že to stejně na hru nemělo žádný efekt. Špatně! Jakýkoliv, i sebemenší, podvod na hru vliv má vždycky a to si musíte zapamatovat. Podvody, úmyslné i neúmyslné, se většinou týkají dívání na karty, více karet v ruce než je limit, nesprávné použití karet nebo míchání. (Taky se mi jednou na preview stalo, že se soupeř zeptal kolik mám karet v ruce a já zjistil že jich mám 8. Mrzí mě to hlavně z toho důvodu, že to byl mladý hráč a byl na svém prvním turnaji.)

ČERVEN

No a nakonec minulý měsíc jsme si dělali průzkum oblíbenosti karetních her, protože jsme si řekli že bylo dost vážných témat. Podle očekávání se vedení s naprostým přehledem ujal Magic: the Gathering následován Lord of the Rings ale se ztrátou několika koňských délek, nicméně pořád daleko vpředu před ostatními. O třetí až páté místo se víceméně dělí Pokémon, Harry Potter a Star Wars (i když SW začínají docela nabírat obrátky). Na šestém místě se umístily Wastelands a pole uzavírají Vampire. Někteří z vás hlasovali i pro takové hry jako je prší, mariáš či poker ale to sem nepatří.

šéfredaktor

VELKÁ PRÁZDNINOVÁ ANKETA

Na prázdniny jsme pro vás připravili anketu, na kterou poskytneme dva displeje na ceny.

Snažíme se Legendu přizpůsobit co nejvíce vám, čtenářům. Ale na to abychom to provedli co nejvíce k obrazu vašemu potřebujeme informace právě od vás. Proto vás všechny žádáme o vyplnění anketního lístku z tohoto nebo příštího čísla a zaslání na naší adresu.

A abysme to udělali ještě zajímavější, rozhodli jsme se věnovat dva karetní displeje na ceny pro 20 vylosovaných lidí. To už stojí za trochu námahy, co říkáte?

A pokud to nestihnete tento měsíc, nezoufejte. V srpnovém čísle najdete stejný anketní lístek.

Do slosování se dostanou všechny anketní lístky poslané do konce srpna.

Ceny se rozdělí následovně:

1.	vylosovaný obdrží půl displeje hry, kterou si vybere.
2. – 4.	vylosovaný obdrží 10 boosterů hry, kterou si vybere.
5. – 10.	vylosovaný obdrží 5 boosterů hry, kterou si vybere.
11. – 20.	vylosovaný obdrží 1 booster hry, kterou si vybere.

KVÍZ

Řešení z minulého čísla

Řešení z minulého čísla je karta Anger. Její vyložení musí soupeř counterovat a Anger jde do hrobu. Pak zahrajete Grizly Fate, což soupeř taky counteruje, protože díky Anger v hrobu mají medvědi Haste. Zahrání Grizly Fate za Flashback už projde a urychlení méďové soupeře zabijí.

Vylosovaným úspěšným řešitelem kvízu se stal Miroslav Okluský z Kostelce nad Ohří a může se těšit na 3 boostery Judgment. Za anketní lístek byl vylosován Martin Melichar z Prahy 9, který také může v brzké době očekávat 3 boostery Judgment.



v ruce







ve hře









hřbitov

14 karet (žádný Flashback)

PAVEL • 10 životů

TY • 4 životy

Tvůj soupeř Pavel hraje bílý obranný balíček s různým preventováním zranění a přidáváním životů. Tento balíček ho udržel dost dlouho naživu aby se mu podařilo vyndat dva velký anděly. A protože nemáš jedinou létací potvoru, tak tě příští kolo zabije. Začíná tvoje kolo a právě sis lízl Mutilate.

Máš pocit, že by se to dalo všechno zvrátit, ale jak?

ve hře







hřbitov

3 karty (žádný Flashback)









v ruce









TABULKY HRÁČŮ

Harry Potter – Trading Card Game – 25.6.2002

Constructed		
1	Lenka Kodoňová	1769
2	Lubomír Chudoba	1742
3	David Václavek	1713
4	Jakub Uhly	1679
5	David Vondráček	1678
6	Radek Pustina	1676
7	Tomáš Uhler	1672
8	Ivo Reiter	1670
9	Martin Chudoba	1662
10	Olga Mašková	1640

The Lord of the Rings

Constructed		25.6.2002
1	Martin Miller	1888
2	Martin Střílka	1885
3	Martin Arcimovič	1841
4	Ondřej Riedl	1837
5	Jan Šmajcl	1821
6	Zdeněk Luksa ml.	1809
7	František Frait	1800
8	Ondřej Kalát	1787
9	Vladimír Vrbata	1785
10	Richard Bednařík	1774

Magic The Gathering – 25.6.2002

Composite		
1	Jan Brodzák	1948
2	Jaroslav Sita	1947
3	Vladimír Komanický	1925
4	Jan Měchura	1912
5	Mirko Nývlt	1900
5	Arnošt Žídek	1900
7	David Korejtko	1880
7	Aleš Borek	1880
9	Petr Ustohal	1879
10	Petr Nahodil	1868
11	Jan Lamper	1867
12	Michal Marčík	1865
13	Jakub Šlemr	1863
14	Ondřej Baudyš	1850
15	Michal Drahokoupil	1845
16	Robert Karč	1838
16	Libor Marek	1838
18	Zdeněk Lysák	1837
19	Michal Srba	1833
20	Martin Lažnovský	1832

Limited		
1	Jaroslav Sita	2006
2	Vladimír Komanický	1991
3	Aleš Borek	1933
4	Jan Brodzák	1921
5	Petr Ustohal	1913
6	David Korejtko	1912
7	Jan Měchura	1894
8	Michal Marčík	1890
9	Michal Drahokoupil	1884
10	Ivan Stanoev	1877
11	Pavel Matoušek	1860
12	Robert Karč	1853
13	Libor Marek	1850
14	Mirko Nývlt	1847
15	Martin Lažnovský	1837
15	Ondřej Baudyš	1837
17	Arnošt Žídek	1824
18	Jakub Šlemr	1822
18	David Vašíček	1822
20	Robert Plachý	1810

Constructed		
1	Jan Lamper	1982
2	Arnošt Žídek	1976
3	Jan Brodzák	1975
4	Petr Nahodil	1962
5	Mirko Nývlt	1954
6	Jan Měchura	1929
7	Jakub Šlemr	1904
8	Pavel Špaček	1898
9	Jaroslav Sita	1888
10	Miloš Procházka	1884
11	Evžen Bouřa	1874
12	Jan Urbanec	1873
13	Jan Findejs	1872
14	Zdeněk Lysák	1869
15	Michal Srba	1868
16	Ondřej Baudyš	1863
17	Antonín Weber	1860
17	Vladimír Komanický	1860
19	Pavel Čevela	1858
20	Petr Posolda	1853

Vintage		
1	Jan Findejs	1770
2	František Zoubal	1760
3	Tomáš Křížek	1736
4	Luděk Motyčka	1734
5	Jakub Šlemr	1733
6	Ondřej Baudyš	1713
7	Libor Marek	1710
8	Michal Srba	1702
9	Jakub Křížek	1697
10	Jan Měchura	1696
11	Slavoj Horák	1693
11	Mike Tučník	1693
13	Pavel Fojtík	1689
14	Martin Arcimovič	1686
15	Kateřina Plchová	1679
16	Václav Štec	1674
17	Ivan Gazdík	1670
17	Petr Tejnský	1670
17	Vladimír Komanický	1670
20	Ondřej Snýdr	1668

Pokémon Trading Card Game – 25.6.2002

Constructed		
1	Milan Musil	2020
2	Marcel Uddin	1951
3	Dušan Magura	1939
4	Ondra Rybář	1936
5	Martin Janíček	1919
6	František Vitula	1906
7	Jan Gyorgy	1905
8	Michal Burda	1894
9	Honza Navrátil	1893
10	Vlado Truchly	1887
11	Jaroslav Chmelík	1882
11	David Vojtěch	1882
13	René Ďuricky	1874
14	Jakub Strmiska	1867
15	Martin Haim	1865
16	Patrik Chrastil	1858
17	Petr Kramář	1856
18	Tomáš Uhler	1826
19	Jiří Šimůnek	1818
20	Petr Martinovský	1817

Wastelands – 23.6.2002

Standardní hodnocení	Jméno	%
1.	Szolár Martin	80,32
2.	Szolár Jan	78,33
3.	Kludka Petr	73,87
4.	Plch Ondřej	73,73
5.	Marschalek Karel	73,67
6.	Šopík Vladimír	73
7.	Chlubna Martin	72,48
8.	Lubeník Michal	71,49
9.	Lysák Zdeněk	71,32
10.	Tesarčík Tomáš	69,97
11.	Dudák Jiří	67,95
12.	Svěchovský Adam	67,02
13.	Stančík Tomáš	65,52
14.	Marschalek Zbyněk	65,46
15.	Vašečka Petr	64,5
16.	Šimáně Milan	64,28
17.	Žďárský Michal	62,61
18.	Jůn Ladislav	62,54
19.	Střílka Martin	61,86
20.	Petr Martin	60,44

Pokročilé hodnocení	Jméno	%
1.	Szolár Jan	87
1.	Šimáně Milan	87
3.	Szolár Martin	83,8
4.	Dudák Jiří	82,4
5.	Svěchovský Adam	79,6
6.	Tesarčík Tomáš	78,6
7.	Dvořák František	78
8.	Pour Stanislav	74
9.	Dočkal Martin	73,4
10.	Ďurický René	72,2
11.	Vajdl Petr	71,6
12.	Glac Albert	70,6
13.	Kludka Petr	70,2
14.	Marschalek Karel	67,4
15.	Maňák Jakub	67,2
15.	Vašečka Petr	67,2
17.	Sadílek David	66
18.	Chlubna Martin	60,6
19.	Dlouhý Michal	59
19.	Mráček David	59

Nestandardní hodnocení	Jméno	%
1.	Szolár Martin	77,63
2.	Lubeník Michal	76,25
3.	Marschalek Zbyněk	74,33
4.	Szolár Jan	72,22
5.	Marschalek Karel	69,33
6.	Žďárský Michal	68,25
7.	Jůn Ladislav	66,25
8.	Kocur Ondřej	56,8
9.	Kludka Petr	56,4
10.	Tesarčík Tomáš	55,8
11.	Maňák Jakub	55,25
12.	Lysák Zdeněk	51
13.	Ďurický René	50,75
14.	Kufa Jan	49
15.	Svěchovský Adam	48,78
16.	Dudák Jiří	47,33
17.	Plch Ondřej	46,8
18.	Chlubna Martin	46,5
19.	Dočkal Martin	41,33
20.	Vašečka Petr	39,6

Ve standardním hodnocení jsou uvedeni jen ti hráči, kteří odehráli alespoň 5 turnajů.
V pokročilém hodnocení jsou uvedeni jen ti hráči, kteří vlastní pokročilé členství Aliance síly pro rok 2002 (počítá se 5 nejlepších výsledků, z toho musí být jeden turnaj Velké ligy).
Žebříčky jsou sestaveny jen z hráčů, kteří odehráli nějaký turnaj v posledním půlroce.
Kompletní výsledky naleznete na e-mailových stránkách: *www.blackfire.cz* nebo *waste.webpark.cz*.



PROGRAM

ČERVENEC

10. 7.	Dvojka
12. 7.	Draft - FNM
13. 7.	Dvojka o 1000,-Kč
14. 7.	Magic - Turnaj pro začátečníky Diskwars, Mage Knight Harry Potter
15. 7.	Dvojka
17. 7.	Draft
19. 7.	Dvojka - FNM
20. 7.	Extended o 1000,-Kč Lord of the Rings
21. 7.	Magic - Turnaj pro začátečníky Diskwars, Mage Knight Harry Potter
24. 7.	Dvojka
26. 7.	Draft - FNM
27. 7.	Jednička o 1000,-Kč Lord of the Rings
28. 7.	Magic - Turnaj pro začátečníky Diskwars, Mage Knight Harry Potter
29. 7.	Dvojka
31. 7.	Draft

SRPEN

2. 8.	Dvojka - FNM
3. 8.	Dvojka o 1000,-Kč Lord of the Rings
4. 8.	Magic - Turnaj pro začátečníky Diskwars, Mage Knight Harry Potter
7. 8.	Dvojka
9. 8.	Draft - FNM
10. 8.	Extended o 1000,-Kč Lord of the Rings
11.8.	Magic - Turnaj pro začátečníky Diskwars, Mage Knight Harry Potter

OUTPOST
Kroftova 8, Praha 5-Smíchov



KVĚTEN - ČERVEN



27. května – Dvojka v Outpostu
1. Klimeš Tomáš
2. Kraft Lukáš
3. Dolejš Jan
4. Košek Milan

29. května – Draft v Outpostu
1. Sita Jaroslav
2. Dušek Daniel
3. De Sio Jakub
4. Arcimovič Martin

30. května – Dvojka v Brně - FNM
1. Krútil Daniel
2. Šalda Zbyněk
3. Holzer Jan
4. Musil Milan

1. června – PTQ Team Boston - Praha
1. Bero, Polák, Smrek
2. Bouřa, Horák, Weber
3. Klimeš, Marčík Špaček
4. Dvořák, Pavlíček, Štibinger

1. června – Junior cup v Praze
1. Hradil Tomáš
2. Háka Petr
3. Jůza Martin
4. Vitásek Vladimír

1. června – Extended v Bratislavě
1. Tomeček Tomáš
2. Oravec Michal
3. Tenk Erik
4. Riegler Štefan

1. června – Dvojka v Napajedlech
1. Lamper Jan
2. Leitgeb Vladimír
3. Dluhoš Eduard
4. Růžička Pavel

1. června – Extended v Kralupech
1. Novák Daniel
2. Melichar Martin
3. Nekola Radek
4. Kocián Jan

1. června – Extended v Outpostu
1. Schindler Michal
2. Krejsa Tomáš
3. Ulík Karel
4. Lošťák Dalibor

2. června – Extended v Havířově
1. Žídek Arnošt
2. Jedinák Lukáš
3. Lysák Zdeněk
4. Jung Pavel

5. června – Extended v Kralupech
1. Fajkus Adam
2. Šalamon Michal
3. Arcimovič Martin
4. Martinovský Ondřej

5. června – Draft v Outpostu
1. Klimeš Tomáš
2. Melichar Martin
3. Douda Ondřej
4. De Sio Jakub

5. června – Draft v Nitře
1. Gallus Andrej
2. Uram Andrej
3. Geci Jan
4. Gallus Jan

6. června – Draft v Brně - FNM
1. Kotas František
2. Nahodil Petr
3. Matinec Petr
4. Černý Jiří

7. června – Dvojka v Outpostu - FNM
1. Škampa Jan
2. Štec Václav
3. Urbanec Jan
4. Lošťák Dalibor

8. června – Brněnský pohár – Extended
1. Jalůvka Josef
2. Nahodil Petr
3. Krútil Daniel
4. Černý Jiří

8. června – Dvojka v Bratislavě
1. Bero Peter
2. Gazdík Ivan
3. Straňák Rasťo
4. Stankovič Erik

8. června – Dvojka v Ostravě
1. Brodzák Jan
2. Žídek Arnošt
3. Kuběn Petr
4. Gola Matěj

8. června – Extended v Olomouci
1. Buchtík Roman
2. Dohnal Roman
3. Nitsche Jiří
4. Krejčí Petr

12. června – Dvojka v Kralupech
1. Martinovský Ondřej
2. Šustr Michal
3. Hlavička Miloš
4. Černík Lukáš

12. června – Draft v Outpostu
1. Drahokoupil Michal
2. De Sio Jakub
3. Kourek Tomáš
4. Douda Ondřej

12. června – Draft v Nitře
1. Tomková Ožga
2. Uram Andrej
3. Gallus Jan
4. Kišac Bohumil

13. června – Dvojka v Brně - FNM
1. Martinec Petr
2. Borek Aleš
3. Šalda Zbyněk
4. Pavlíček Lukáš

15. června – Hráč roku 2002/VI. – Ostrava - Extended
1. Nahodil Petr
2. Janů Petr
3. Lamper Jan
4. Dvořák Lukáš

15. června – Jednička v Bratislavě
1. Tenk Erik
2. Zatlkaj Matěj
3. Mrkva Peter
4. Konár Tomáš

15. června – Extended v Outpostu
1. Chudoba Martin
2. Černý Jakub
3. Kraft Lukáš
4. Košek Milan

15. června – Dvojka v Kralupech
1. Klimeš Tomáš
2. Ulrich Martin
3. Škampa Jan
4. Mrakeš Michal

16. června – Extended v Karviné
1. Jedinák Lukáš
2. Matuszek Michal
3. Dembowski Michal
4. Gorgol David

17. června – Dvojka v Outpostu
1. Košek Milan
2. Douda Ondřej
3. Chámet Chafíz
4. Ambrož Martin

19. června – Extended v Kralupech
1. Fajkus Adam
2. Hlavička Miloš
3. Arcimovič Martin
4. Šalamon Michal

20. června – Draft v Brně - FNM
1. Martinec Petr
2. Kotas František
3. Chodák Michal
4. Pobiš Jakub

22. června – 4Tour v Praze – 1,5
1. Jůza Martin
2. Kraft Lukáš
3. Horák Slavoj
4. Tejnský Petr

22. června – Dvojka v Bratislavě
1. Tomčáni Jan
2. Zatlkaj Matěj
3. Tomeček Tomáš
4. Stankovič Erik

22. června – Extended ve Zlíně
1. Černý Michal
2. Šmoleja Štěpán
3. Hůlka Jiří
4. Hošek Ctibor

22. června – Dvojka v Outpostu
1. Komanický Vladimír
2. Škampa Jan
3. Čihák Jiří
4. Kubíček Matěj

23. června – Extended v Opavě
1. Kopčák Michal
2. Jedinák Lukáš
3. Smetana Ondřej
4. Rychtář Zbyněk

26. června – Draft v Outpostu
1. De Sio Jakub
2. Douda Ondřej
3. Hološka Vít
4. Lauschmann Jindřich



8. června – Standard v Ostravě
1. Ďurický René
2. Lubeník Michal
3. Konderla Tomáš
4. Svěchovský Adam

15. června – Standard v Napajedlech
1. Szolár Martin
2. Szolár Jan
3. Šopík Vladimír
4. Kadlec Petr

22. června – Válka bohů v Praze
1. Šimáně Milan
2. Sadílek David
3. Hloucal Tomáš
4. Dvořák František



1. června – První teritoriální mistrovství - Praha
1. Škultéty Roman
2. Miller Martin
3. Janků Filip
3. Střílka Martin

3. června – Swiss 1 v 1 v Kralupech
1. Luksa Zdeněk ml.
2. Ciprovský Tomáš
3. Luksová Renata
4. Rukavička Pavel

8. června – Swiss 1 v 1 v Outpostu
1. Miller Martin
2. Kalát Ondřej
3. Janků Filip
4. Vrbata Vladimír

9. června – Swiss 1 v 1 v Kralupech
1. Luksa Zdeněk ml.
2. Soukup Vladimír
3. Plevka Václav
4. Martínek Jiří

10. června – Swiss 1 v 1 v Kralupech
1. Davidovič Tomáš
2. Vrbata Vladimír
3. Luksa Zdeněk ml.
4. Rukavička Pavel

15. června – Druhé teritoriální mistrovství - Brno
1. Hechtberger Martin (AUS)
2. Davidovič Tomáš
3. Kosička Tomáš
3. Zavadil Jaroslav

15. června – Sealed Deck v Plzni
1. Havránek Jan
2. Papež Petr
3. Drápela Pavel
3. Roučka Zdeněk

16. června – Preview Realms of Elf - lords
1. Miller Martin
2. Kosička Tomáš
3. Procházka Lukáš
3. Vrbata Vladimír

17. června – Swiss 1 v 1 v Kralupech
1. Rukavička Pavel
2. Arcimovič Martin
3. Davidovič Tomáš
4. Vrbata Vladimír

22. června – Swis 1 v 1 v Outpostu
1. Tlustý Josef
2. Vrbata Vladimír
3. Frič Antonín
4. Kalát Ondřej

23. června – Swiss 1 v 1 v Kralupech
1. Vajsejtl Jan
2. Kamenický Lukáš
3. Luksa Zdeněk ml.
4. Koubek Jan



1. června – Standard v Praze
1. Chrastil Patrik
2. Štefka Martin
3. Drábek Vratislav
4. Goetz Jan

2. června – Standard v Kralupech
1. Gyorgy Jan
2. Šimůnek Jiří
3. Reichel Jan
4. Reichel Jiří

2. června – Standard v Havířově
1. Ryšavý Ondřej
2. Pelka Lukáš
3. Ďurický René
4. Pejsar Jan St.

9. června – No Rare ve Slaném
1. Štefka Martin
2. Kála Ondřej
3. Chrastil Patrik
4. Krejný Martin

15. června – Standard v Karviné
1. Pelka Lukáš
2. Pejsar Jan St.
3. Špernol Daniel
4. Fric Radim

16. června – Standard v Kralupech
1. Syrový Patrik
2. Gyorgy Jan
3. Červenka Daniel
4. Chrastil Patrik

22. června – Standard v Praze
1. Musil Milan
2. Chaloupka Tomáš
3. Jiruš Jiří
4. Turza Vladimír

22. června – Standard v Táboře
1. Toman Petr
2. Šalpachta Michal
3. Týbl Tomáš
4. Mareš Jakub

23. června – Standard v Opavě
1. Zamazal Martin
2. Žídek David
3. Tábor Jakub
4. Lepka Jan





1. června – O nejlepšího mága Bradavické školy II.
1. Kodoňová Lenka
2. Prášek Martin
3. Kuzmiak Michal
4. Pustina Radek

9. června – Harry Potter v Outpostu
1. Václavek David
2. Mašková Olga
3. Kodoňová Lenka
4. Drábek Vratislav

16. června – Harry Potter v Outpostu
1. Chudoba Lubomír
2. Kodoňová Lenka
3. Hofman Ondřej
4. Nguyen Dag

22. června – Harry Potter v Praze
1. Kodoňová Lenka
2. Mašková Olga
3. Václavek David
4. Nguyen Dag

23. června – Harry Potter v Outpostu
1. Kodoňová Lenka
2. Václavek David
3. Pikous Petr
4. Nguyen Dag



BEROUN
Manažérská akademie, U stadiónu 787
p. Bauer * 0605/589963

13. července	Extended v Berouně
3. srpna	Extended v Berouně
31. srpna	Extended v Berouně

BRATISLAVA
Klub 22, Vavilovova 22
p. Stankovič * 00421-252925592

13. července	Dvojka v Bratislavě
20. července	Jednička v Bratislavě
27. července	Dvojka v Bratislavě
3. srpna	Extended v Bratislavě
10. srpna	Dvojka v Bratislavě
17. srpna	Jednička v Bratislavě
24. srpna	Dvojka v Bratislavě
31. srpna	PTQ Houston v Bratislavě *formát: Block constructed*

BRNO
Černý rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev * 05/41214860

13. července	Brněnský pohár VII. – Dvojka
17. srpna	Brněnský pohár VIII. – Extended

JIHLAVA
Gymnázium, Na Březinkách
p. Daněk * 066/7321828
začátky 9:00, vstupné 70,-Kč, přezůvky s sebou

13. července	Dvojka v Jihlavě
27. července	Draft v Jihlavě
28. července	Extended v Jihlavě

KARLOVY VARY
Sedlecká pivnice, Merklínská 25
p. Čonka * 0604/165226
začátek vždy v 16:00

18. července	Dvojka ve Varech - FNM
25. července	Dvojka ve Varech - FNM *Odyssey block*
27. července	Velká cena Hraboše *Dvojka + 1,5*
28. července	Velká cena Hraboše *Booster Draft + Extended*

*více informací na **hrabos.cmus.cz***

1. srpna	Dvojka ve Varech – FNM
8. srpna	Dvojka ve Varech – FNM *Odyssey block*
15. srpna	Dvojka ve Varech – FNM
22. srpna	Booster Draft ve Varech – FNM
29. srpna	Dvojka ve Varech – FNM *Odyssey block*
30. srpna	Extended ve Varech

KARVINÁ
Macrocom, Centrum 2314
p. Chobola * 069/6323388

13. července	Extended v Karviné
27. července	Extended v Karviné
17. srpna	Extended v Karviné

KRALUPY NAD VLTAVOU
Game World, Gorkého ul.
p. Luksa * 0205/727676

10. srpna	Hráč roku 2002/VII. - Dvojka *začátek 9:00, vstupné 280,-Kč (v ceně je i občerstvení!), ceny pro nejlepších 16, 3x display Judgment*

LIBEREC
Klub Valar, Dvorská 169
p. Pytloun * 073/7384106

13. července	Dvojka v Liberci
27. července	Extended v Liberci
10. srpna	Dvojka v Liberci
24. srpna	Extended v Liberci

NAPAJEDLA
Klub U Spirita, Masarykovo nám. 75
p. Novák * 0603/472671
začátky FNM 15:00, vstupné: Dvojka 40,-Kč, Draft 330,-Kč • začátky sobotních turnajů 9:00, vstupné 70,-Kč

26. července	Dvojka v Napajedlech - FNM
27. července	Extended v Napajedlech
2. srpna	Dvojka v Napajedlech - FNM
3. srpna	Dvojka v Napajedlech
9. srpna	Draft v Napajedlech – FNM
16. srpna	Dvojka v Napajedlech – FNM
17. srpna	Dvojka v Napajedlech
23. srpna	Dvojka v Napajedlech – FNM
30. srpna	Dvojka v Napajedlech - FNM
31. srpna	Extended



NEJUNIVERZÁLNĚJŠÍ HRÁČ MAGICU

Vítězové předchozích ročníků:
1997 – Sita Jaroslav
1998 – Šlemr Jakub
1999 – Řeha Rostislav
2000 – Sita Jaroslav
2001 – Horák Slavoj

Již šestým rokem se budou hráči utkávat v sérii turnajů, která nese název 4Tour. Jedná se o čtyři turnaje hrané v různých formátech. Vítěze jednotlivých turnajů čekají tradiční ceny, ale pro celkového vítěze je připraven pohár a speciální cena.

4 Tour tak určí opravdu nejvšestrannějšího a nejuniverzálnějšího hráče Magicu v České republice pro rok 2002, ovládajícího všechny formáty na té nejvyšší úrovni.

Rozpis turnajů

13. dubna – Dvojka
22. červen – 1,5
říjen – Booster Draft
prosinec – Extended
(v rámci Shadowconu, vyhlášení celkového vítěze 4Touru)

Poř.	Jméno	P.T.	Celkem
1.	Jůza Martin	2	25
2.	Lamper Jan	1	15
3.	Tejnský Petr	2	14
4.	Horák Slavoj	2	13
5.	Kraft Lukáš	1	12
5.	Měchura Jan	1	12
7.	Špaček Pavel	2	12

HRÁČ ROKU 2002

I v roce 2002 se mohou hráči těšit na sérii turnajů, která nese název Hráč roku. Malé změny dozná klíč, který zaručuje postup do finále.

1) Do konečného hodnocení hráče se bude započítávat jeho 5 nejlepších výsledků, ale nejlepší osmička dostane pro závěreční turnaj bodový bonus (1.hráč=8bodů až 8. hráč=1bod). Bude tedy na hráčích, aby se zúčastnili, co největšího počtu turnajů a bodovali v nich. Průběžný vítěz bude mít po zásluze i největší šanci na konečné prvenství.

2) V turnajích Hráče roku 2002 nebude beztrestně povoleno odstoupení (Drop) z finálové osmičky (mimo výjimečných situací)! Pokud tak hráč přesto učiní, nemá nárok na ceny a bodové ohodnocení z tohoto turnaje! Jestliže jedu na turnaj, předpokládám, že chci přece vyhrát a musím tomu přizpůsobit a zohlednit i dopravu a další možné okolnosti.

Pro nejlepších osm bude připraven vánoční Rochester draft (žádné vstupné, proplacena doprava), opět 2x display a poháry pro první tři.

Odměněno bude vždy prvních 16 hráčů v turnaji a rozdělovat se bude 2x display aktuální sady!

Vítěz bude mít navíc vstup na Mistrovství republiky pro rok 2002/03 zdarma.

POTVRZENÉ A PLÁNOVANÉ TURNAJE:

5. 5.	Pardubice	Extended	DDM Delta, Gorkého ul.
15. 6.	Ostrava	Extended	DDM, Gurtjevova 8
20. 7.	Uh. Hradiště	Dvojka	Dům kultury MMK, Hradební 10
10. 8.	Kralupy n.Vl.	Dvojka	Game World, Gorkého ul.

O dalších termínech a místech budete včas informováni na stránkách Legendy a na internetové adrese *www.blackfire.cz*

VI. Již šestým turnajem pokračovala série Hráč roku 2002, tentokrát v Ostravě, kam přijelo 36 hráčů z celé Moravy. Vítězství si zajistil Petr Nahodil z Brna, kterému zdatně sekundoval Petr Janů ze Šumperka. Třetí místo obsadil Jan Lamper ze Zlína, který si vybudoval i slušný náskok v čele celkového hodnocení. Domácí barvy zachraňoval na pátém místě Arnošt Žídek (a v celkovém hodnocení mu patří druhé místo) a šestý Jan Brodzák.

Pořadí po šestém turnaji:

Poř.	Jméno	P.T.	Body
1.	Lamper Jan	4	34
2.	Žídek Arnošt	3	25
3.	Janů Petr	3	25
4.	Marčík Michal	3	23
5.	Nahodil Petr	2	18
5.	Zavadil Jaroslav	2	18
7.	Sita Jaroslav	3	16
8.	Brožek Jan	1	15
8.	Měchura Jan	1	15
8.	Nývlt Mirko	1	15
11.	Melzer Vladimír	2	15

NITRA

Zs. Sv. Gorazda, Dlouhá ulice
p. Gallus * +421/37734160

17. července	Dvojka v Nitře
24. července	Draft v Nitře
31. července	Dvojka v Nitře

OSTRAVA

DDM, Gurtjevova 8
p. Žídek * 0604/424045

31. srpna	Extended v Ostravě *začátek 9:00, vstupné 80,- Kč*

OLOMOUC

Restaurace U Pelikána, Mrštíkovo nám. 14
p. Gola * 0737/833486

14. července	Dvojka v Olomouci *začátek 9:30, vstupné 80,- Kč*



ČERNÝ RYTÍŘ
SVĚT FANTASTICKÝCH HER

Chládkova 3
616 00 Brno
tel.: 05/41214860
e-mail: *brno@cernyrytir.cz*
otevřeno po-so: 12 - 18

Brněnský pohár v MtG: Série 12 turnajů (5x extended, 5x standard, 1x draft, 1x blok), každý dotovaný 26 boostery. Nejlepší hráči si pak mezi sebe rozdělí na konci sezóny 60 boosterů! Začátky turnajů v 11:00, startovné 80 Kč.

Arena: Liga MtG - hraje se každý den, startovné na sezónu 40 Kč. Aktuální formát je Typ 1.

FNM: Čtvrteční turnaj v MtG určený především začátečníkům. Cenu získává i náhodně vylosovaný hráč. Začátky v 17:00, startovné: 50 Kč Standard, 70 Kč Booster Draft.

Liga Pokémon a Harry Potter: Hraje se každé úterý 15:00 – 17:00 a čtvrtek 14:00 - 16:00, účast zdarma.

Brněnský pohár v Pokémonu: Minimálně 26 balíků Pokémon pro nejlepších dvanáct. Každé dva měsíce probíhá jeden turnaj započítávaný do této série, absolutní vítězové pak obdrží další ceny a pohár. Začátky turnajů v 13:00, startovné 50 Kč.

Mage Knight: Každou středu demo a liga Mage Knight

Warhammer: Každé pondělí liga Warhammer.

Brněnský pohár v Pánu Prstenů: 22 boosterů Pána Prstenů pro nejlepších osm. Celkem 7 turnajů započítaných do této série, absolutní vítězové pak obdrží další ceny a pohár. Začátky turnajů v 12:00, startovné 80 Kč.

Liga Pán Prstenů: Hraje se každý den, startovné na sezónu 70 Kč. Hráči získávají specialní promokarty.

Liga Star Wars: Každé úterý 15:00 – 17:00 a čtvrtek 14:00 - 16:00, účast zdarma.Vyber si Temnou nebo Světlou stranu a vybojuj vítězství!

červenec

so 13.7.	*Brněnský pohár MtG VII.: Standard*
út 16.7.	*Pokémon No Rare, 15:00 (30 Kč)*
čt 18.7.	*FNM - Booster Draft*
so 20.7.	*Brněnský pohár Pán Prstenů III*
st 26.7.	*Star Wars, 14:00 (30 Kč)*
čt 25.7.	*FNM - Standard*
so 27.7.	*All common Typ1, 13:00 (50 Kč)*
út 30.7.	*Harry Potter, 15:00 (30 Kč)*

srpen

čt 1.8.	*FNM - Booster Draft*
so 3.8.	*Brněnský pohár Pokémon*
čt 8.8.	*FNM - Standard*
so 10.8.	*Brněnský pohár Pán Prstenů IV*
čt 15.8.	*FNM - Booster Draft*
so 17.8.	*Brněnský pohár MtG VIII.: Extended*
čt 22.8.	*FNM - Standard*
so 24.8.	*MtG Standard začátečnící (do 15 let) + Diskwars, 13:00 (30 Kč)*
čt 29.8.	*FNM - Booster Draft*
so 31.8.	*MtG min. 200-kartový Highlander Typ1 (no decklist :-), 13:00 (50 Kč)*

UHERÁKON 2002 — 20. 7. - 22. 7. 2002

pátek 19.7.2002

turnaj MTG tříčlenných týmů
1. člen týmu – all common
2. člen týmu – Odyssey block
3. člen týmu – higlander standard

Hodnotit se bude celý tým dohromady. Startovné za celý tým bude 120,-Kč a ceny dle účasti. Registrace je od 16,30 a začátek v 17,30.

turnaj MTG standard FNM DCI
Registrace je od 16,30 a začátek v 17,30. Startovné 40,-Kč. Ceny budou dle účast plus 3x foil FNM.

sobota 20.7.2002

turnaj MTG standard DCI – hráč roku
Registrace je od 8,30 a začátek v 10,00. Startovné 150,-Kč. Na ceny minimálně 2x display. Turnaj je započítáván do celoroční soutěže Hráč roku a víkendové soutěže o Mistra Uherákonu.

turnaj MTG noční boosterdraft DCI
Registrace je od 20,00 a začátek v 20,30. Startovné 380,-Kč. Ceny dle účasti.

turnaj Wastelands
Standard, vstupné 70,-Kč.

neděle 21.7.2002

turnaj MTG extended DCI
Registrace je od 8,30 a začátek v 10,00. Startovné 100,-Kč. Ceny dle účasti, minimálně 1x display. Turnaj je započítáván do soutěže o Mistra Uherákonu.

turnaj Wastelands
Válka bohů, vstupné 70,-Kč.

VEDLEJŠÍ TURNAJE
Po celou dobu trvání Uherákonu se budou hrát turnaje v počtu vždy osmi hráčů systémem playoff. Startovné na jakýkoliv typ constructed je 15,-Kč. Cena je pro vítěze 1x booster. Startovné na boosterdraft je 360,-Kč. Ceny jsou
1. místo – 2x booster
2. místo – 1x booster

SOUTĚŽ O MISTRA UHERÁKONU
Budou vyhodnoceni 3 nejlepší hráči (standard + extended) a ti obdrží tyto ceny:
1. místo – mobilní telefon
2. místo – discman
3. místo – walkman

Občerstvení je zajištěno formou bufetu nebo přímo v místě konání je restaurace. • **Nocleh** - je zajištěna místnost na spaní – spacáky nutné

PO CELOU DOBU UHERÁKONU PRODEJ KARET ZA TURNAJOVÉ CENY

Dům kultury MMK, Uherské Hradiště
Radek Novák, tel: 0603/472671

KLUB EXILE

Kodymova 8, 158 00 Praha 58 - Nové Butovice (stanice metra Hůrka) • Tel. 02/51611952
www.exile.cz

Na turnaji označeném FNM bude, kromě boosterů, cenou Drain Life (pro červen 2002). Budou to vždy čtvrteční turnaje. Na ceny budou rozděleny vždy tři foilové karty. První dostane vítěz turnaje, druhou hráč na druhém místě (při limited turnajích) nebo vítěz základní časti (při constructed turnajích) a třetí bude dána náhodně vylosovanému hráči turnaje.

14. července – neděle – dvojka
16. července – úterý – LotR 1v1
18. července – čtvrtek – dvojka FNM
21. července – neděle – extended
25. července – čtvrtek – draft FNM
28. července – neděle – draft
30. července – úterý – extended
1. srpna – pátek – dvojka FNM
4. srpna – neděle – dvojka
8. srpna – čtvrtek – draft FNM
11. srpna – neděle – draft
13. srpna – úterý – LotR 1v1
15. srpna – čtvrtek – dvojka FNM

Út,St - 15:00 - 21:00 • Čt - 16:00 - 22:00
Pá - 15:00 - 22:00 • So - Startrekové turnaje
Ne - 8:30 - xx:xx - turnaje

Nedělní turnaje od 10:00 (Lord of the Rings od 10:30), sobotní od 10:30, ve všední dny od 18:00. Vstup: MTG constructed 65.-, draft 395.-, LOTR 60.- V pátek od 18:00 a v neděli od 17:00 liga Vampire:TES.

GAME WORLD

Kralupy • tel.: 0205/727676 • mobil: 0603/316536
NOVÝ WEB • http://web.quick.cz/gameworld/ • e-mail: zluksa@quick.cz
Prodejna, klubovna otevřeno
Po-Pá 12:00 – 19:00 So-Ne 10:00 – 19:00

16. 7.	Út	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12 :00 - 19:00
17. 7.	**St**	**Turnaj M:TG Standard** DCI 18:00-18:30 (70,-)
18. 7.	**Čt**	**Boosterdraft FNM** DCI 18:00-18:30 (399,-)
19. 7.	Pá	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12 :00 - 19:00
20. 7.	**So**	**Turnaj M:TG Extended** DCI 9:00-10:00 (70,-)
21. 7.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 10:30-11:00 startovné 70,-Kč **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
22. 7.	**Po**	**Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 18:00-18:30 startovné 70,-Kč
23. 7.	Út	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12 :00 - 19:00
24. 7.	**St**	**Turnaj M:TG Extended** DCI 18:00-18:30 (70,-)
25. 7.	**Čt**	**Boosterdraft FNM** DCI 18:00-18:30 (399,-)
26. 7.	Pá	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12:00 - 19:00
27. 7.	**So**	**Turnaj M:TG Standard** DCI 9:00-10:00 (70,-)
28. 7.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 10:30-11:00 startovné 70,-Kč **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
29. 7.	**Po**	**Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 18:00-18:30 startovné 70,-Kč
30. 7.	**Út**	**Boosterdraft** DCI 18:00-18:30 (399,-)
31. 7.	**St**	**Turnaj M:TG Standard** DCI 18:00-18:30 (70,-)
1. 8.	Čt	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12:00 - 19:00
2. 8.	Pá	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12:00 - 19:00
3. 8.	**So**	**Turnaj M:TG Standard** DCI 9:00-10:00 (70,-)
4. 8.	**Ne**	**Turnaj pro začínající a mírně pokročilé hráče Extended** 10:30-11:00 (60,-) **Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 10:30-11:00 startovné 70,-Kč **POKÉMON liga-turnaj** (50,-) registrace 13:00-13:30
5. 8.	**Po**	**Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 17:00-18:00 startovné 70,-Kč
6. 8.	Út	Volné hraní
7. 8.	**St**	**Turnaj M:TG Standard** DCI 18:00-18:30 (70,-)
8. 8.	Čt	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12:00 - 19:00
9. 8.	Pá	Volné hraní (Figurkové hry, PKM, Lotr, Magic, DD...) 12:00 - 19:00

Letní NON STOP Magic akce

10. 8. So HRÁČ ROKU - Standard - DCI

Registrace proběhne mezi 9:00-10:00. Startovné 280,-Kč
***Startovné zahrnuje:** Jídlo, pivo/limo, oplatka zdarma*
***Ceny:** Ceny budou do 16. místa. Minimálně 3x display na ceny, foilové karty.*

NOČNÍ BOOSTERDRAFT DCI

Registrace mezi 19. 00-20. 00.
Startovné 540,- Kč. Pro Top8 nebo Top4 bude druhý draft
***Ceny:** 1. místo 500Kč, dále boostery podle počtu hráčů a foilíky*

11. 8. Ne Extended DCI

Registrace proběhne mezi 9-10:00. Startovné 100,-Kč
***Ceny:** Boostery podle počtu hráčů, foilíky a 1. místo jako bonus k ceně obdrží sadu Euro Lands. Pro nejlepšího hráče této akce, který bude hrát všechny turnaje je připravená speciální cena.*

12. 8.	**Po**	**Oficiální turnaj Pán prstenů,** registrace 17:00-18:00 startovné 70,-Kč
13. 8.	Út	Volné hraní
14. 8.	**St**	**Turnaj M:TG Extended** DCI 18:00-18:30 (70,-)



ČERNÝ RYTÍŘ
SVĚT FANTASTICKÝCH HER

28. října 250
709 00 Ostrava
tel.: 0603/212569
e-mail: brno@cernyrytir.cz
otevřeno po-so: 12 - 18

Arena: Liga MtG - hraje se každé úterý a čtvrtek, startovné na sezónu 40 Kč. Aktuální formát pro arenu je Typ 1.

FNM: Čtvrteční turnaj v MtG určený především začátečníkům. Cenu získává i náhodně vylosovaný hráč. Začátky v 17:00, startovné: 40 Kč

Liga Pokémon a Harry Potter: Hraje se každé pondělí a středu 13:00 - 16:00, účast zdarma.

Mage Knight: Každé pondělí 16 - 18 demo a volné hraní Mage Knight.

Liga Pán Prstenů: Hraje se každý den, startovné na sezónu 70 Kč. Hráči získávají speciální promokarty.

Liga Star Wars: Každý pondělí a středu 13:00 - 16:00, účast zdarma. Vyber si Temnou nebo Světlou stranu a vybojuj vítězství!

červenec

so 13.7.	Pán Prstenů, 13:00 (50 Kč)
st 17.7.	Diskwars, 14:00 (30 Kč)
čt 18.7.	FNM – Standard
so 20.7.	Star Wars, 13:00 (50 Kč)
po 22.7.	Wastelands, 13:00 (50 Kč)
čt 25.7.	FNM – Booster Draft
pá 26.7.	Pán Prstenů, 15:00 (50 Kč)
so 27.7.	MtG Standard, 12:00 (80 Kč)
út 30.7.	Pokémon No Rare, 14:00 (30 Kč)

srpen

čt 1.8.	FNM – Standard
so 3.8.	Pán Prstenů, 13:00 (50 Kč)
čt 8.8.	FNM – Booster Draft
so 10.8.	Pokémon, 13:00 (40 Kč)
čt 15.8.	FNM – Standard
so 17.8.	Wastelands + MtG Standart začátečníci (do 15 let), 13:00 (30 Kč)
čt 22.8.	FNM – Booster Draft
so 24.8.	MtG Extended, 12:00 (80 Kč)
čt 29.8.	FNM – Standard
so 31.8.	Pán Prstenů, 13:00 (50 Kč)

PLZEŇ
Ogří Doupě, Plachého 30
p. Sitta * 0603/503345

13. července	1,5, v Plzni *vstupné 50,-Kč*
27. července	Dvojka v Plzni *vstupné 50,-Kč*
10. srpna	Extended v Plzni *vstupné 50,-Kč*
31. srpna	Dvojka v Plzni *vstupné 50,-Kč*

UHERSKÉ HRADIŠTĚ
Dům kultury MMK, Hradební 10
p. Novák * 0603/472671

19. července	Dvojka na Uherákonu - FNM
19. července	Turnaj 3 členných týmů na Uherákonu *není DCI, (All common – Extended, Odyssey block, Highlander – Dvojka)*
20. července	Hráč roku 2002/VII. - Dvojka *ceny pro nejlepších 16, 2x display Judgment*
20. července	Draft na Uherákonu
21. července	Extended na Uherákonu

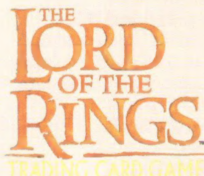


NAPAJEDLA
Klub U Spirita, Masarykovo nám. 75
p. Novák * 0603/472671

13. července	Standard *začátek 9:00, vstupné 70,-Kč*
24. srpna	Velká liga - Standard *začátek 9:00, vstupné 70,-Kč*

OSTRAVA
DDM, Gurtjevova 8
p. Svěchovský * 0737/577462

31. srpna	Standard *začátek 9:00, vstupné 80,-/65,-Kč*



BRNO
Černý rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev * 05/41214860

20. července	Brněnský pohár LotR – III.
10. srpna	Brněnský pohár LotR – IV.

NAPAJEDLA
Klub U Spirita, Masarykovo nám. 75
p. Novák * 0603/472671

13. července	Lord of the Rings U Spirita
27. července	Lord of the Rings U Spirita
24. srpna	Lord of the Rings U Spirita

PLZEŇ
Ogří Doupě, Plachého 30
p. Sitta * 0603/503345

20. července	Lord of the Rings v Plzni *Swiss formát 1 v 1 na 6 kol, vstupné 50,-Kč*
3. srpna	Lord of the Rings v Plzni *Swiss formát 1 v 1 na 6 kol, vstupné 50,-Kč*
17. srpna	Lord of the Rings v Plzni *Swiss formát 1 v 1 na 6 kol, vstupné 50,-Kč*

PRAHA 5 - SMÍCHOV
Outpost, Kroftova 8
prodejna * 02/57325697

13. července	Lord of the Rings v Outpostu *Swiss formát 1 v1 na 6 kol, registrace 11:00, vstupné 50,-Kč*
27. července	Lord of the Rings v Outpostu *Swiss formát 1 v1 na 6 kol, registrace 11:00, vstupné 50,-Kč*
10. srpna	Lord of the Rings v Outpostu *Swiss formát 1 v1 na 6 kol, registrace 11:00, vstupné 50,-Kč*
24. srpna	Lord of the Rings v Outpostu *Swiss formát 1 v1 na 6 kol, registrace 11:00, vstupné 50,-Kč*

PRAHA
Ogří doupě, Mikulanská 4/122
p. Borkovec * 02/24934811

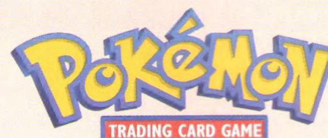
18. srpna	Lord of the Rings v Ogřím doupěti *Swiss formát 1 v1 na 6 kol*

INFORMACE PRO GYM LEADERY A HRÁČE POKÉMONOVÉ LIGY

Pro čtvrtou sezónu v II. roce (20.5. – 23.6. 2002)
- **20b** - *promo Pikachu*
- **300b** - *promo Pikachu*
- **550b** - *odznak Fog*

Pro pátou sezónu v II. roce (24.6. – 28.7. 2002)
- **20b** - *promo Scizor*
- **330b** - *promo Scizor*
- **650b** - *odznak Mineral*

Pro šestou sezónu v II. roce (29.7. – 1.9. 2002)
- **20b** - *promo Igglybuff*
- **350b** - *promo Igglybuff*
- **680b** - *odznak Storm*



BRNO
Černý rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev * 05/41214860

3. srpna	Brněnský pohár Pokémon

JIHLAVA
Gymnázium, Na Březinkách
p. Daněk * 066/7321828
začáteky 9:00, vstupné 50,-Kč, přezůvky s sebou

13. července	Pokémon v Jihlavě
27. července	Pokémon v Jihlavě

KARVINÁ
Macrocom, Centrum 2314
p. Chobola * 069/6323388

13. července	Pokémon v Karviné
27. července	Pokémon v Karviné
17. srpna	Pokémon v Karviné

PLZEŇ
Ogří Doupě, Plachého 30
p. Sitta * 0603/503345

24. srpna	Pokémon Plzni *vstupné 50,-Kč*

PRAHA
Ogří doupě, Mikulanská 4/122
p. Borkovec * 02/24934811

24. srpna	Pokémon v Ogřím doupěti



KARVINÁ
Macrocom , Centrum 2314
p. Chobola * 069/6323388

13. července	Harry Potter v Karviné
27. července	Harry Potter v Karviné
17. srpna	Harry Potter v Karviné

Liga 2002

Sezóna	Datum	Název	Typ
1.	9. 2.	Transfiguration	Class
2.	16. 3.	Troll in the Bathroom	Adventure
3.	20. 4.	Flying	Class
4.	25. 5.	Norbert the Dragon	Adventure
5.	29. 6.	Potions	Class
6.	3. 8.	Forbidden Forest	Adventure
7.	7. 9.	Charms	Class
8.	12. 10.	Fluffy	Adventure

Ukaž, co v tobě je.



2002 MISTR POKÉMONU

První ročník o Mistra Pokémonu v Česke republice je zde. Budou to čtyři turnaje v různých formátech karetní sběratelské hry Pokémon. Na každý turnaj je jako cena minimálně 36 boosterů aktuální sady! Osm nejlepších hráčů se utká o titul Mistra Pokémonu 2002 na Shadowconu (prosinec 2002). Formátem bude draft (4 kola) a Standard (4 kola). Startovné je zdarma a proplaceny budou i náklady na cestovné pro mimopražské účastníky.

Vítězové získají poháry a další hodnotné ceny. Mistr Pokémonu 2002 tak určí opravdu nejvšestrannějšího a nejuniverzálnějšího hráče Pokémonu v České republice.

Bodováno je vždy prvních 16 hráčů v daném turnaji a součet bodů určí finálovou osmičku.

1. místo – 15b
2. místo – 12b
3. místo – 10b
4. místo – 9b
5 až 8 místo – 5b
9 až 16 místo – 3b

9. března • Standard
18. května • Neo block
(mohou se hrát jen karty z edic Neo)
28. září 2002 • Modified
(bez edic Base set, Junggle, Fossil)
listopad 2002 • NO RARE
(bez vzácných karet)

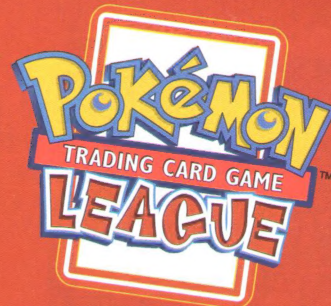
Všechny turnaje se odehrají na adrese:
Menza ČVUT, Bílá 90, Praha – Dejvice

Jak dopadl druhý turnaj?

Druhým pokračováním série Mistr Pokémonu 2002 byl turnaj v nezvyklém formátu Neo block. Turnaje se zúčastnilo 27 hráčů. Své kvality prokázal Marcel Uddin z Tábora, který zvítězil a je i první v celkovém průběžném pořadí. Soupeřem ve finále mu byl Jan Navrátil, který si tak připsal 12 bodů do žebříčku. O třetí místo si to rozdal Milan Musil, který byl úspěšnější než jeho soupeř, František Vitula. Oba hráči jsou také v těsném závěsu v pořadí za Marcelem Uddinem. Boj bude ještě velmi napínavý a další možnosti zamíchat pořadím budou mít hráči 28. září na turnaji s formátem Modified.

Pořadí po druhém turnaji!!!

Pořadí	Jméno	P.T.	Celkem
1.	Uddin Marcel	2	27
2.	Vitula František	2	24
3.	Musil Milan	2	20
4.	Navrátil Jan	1	12
5.	Hrabák Petr	2	12
6.	Kratochvíl Jan	2	10
7.	Goetz Ondřej	2	8
7.	Halm Martin	2	8
7.	Chrastil Patrik	2	8
7.	Turza Vladimír	2	8



Beroun
Manažérská akademie, U stadiónu 787
p. Bauer • 0605/589963
So od 13:30 do 15:30
Hraje se pouze v době Magicových turnajů (13. 7., 3. 8. a 31. 8. 2002)!

Brno
Černý Rytíř, Chládkova 3
p. Stanoev • 05/41214860
Út od 15:00 do 17:00, Čt 14:00 do 16:00

Bruntál
DDM, Dukelská 4
p. Beran • 0605/510112
Pá od 16:00 do 18:00

Břeclav
ZŠ Duha, Na Valtické
p. Cypris • 0627/335579
Čt od 15:00 do 16:30

Česká Lípa
DDM Libertin, Škroupovo nám. 138
p. Rada • 0602/119216
St od 16:00 do 18:00

České Budějovice
Dům kultury Slavie (Armáďák)
p. Píša • 0602/646544
Út od 18:00 do 20:00
Čt od 17:00 do 19:00

Děčín
Fantasie, Plzeňská 12A
p. Klaudy • 0606/472365
Út a Čt od 16:00 do 19:00

Domažlice
Klub Telperion, Boženy Němcové 74
p. Štětina • 0189/725414
St a Pa od 14:00

Hlinsko
DDM, Adámkova 1116
prodejna • 0454/311433
Pá od 15:00 do 17:00

Humpolec
DDM, Na skalce 623
sl. Pršalová • 0367/532196
Čt od 15:00 do 17:00

Jablonec nad Nisou
DDM Vikýř, Podhorská 49 (2. patro, čd. 1302)
p. Pytloun • 0737/384106
Čt od 15:30

Jihlava
U Gluma, J. Masaryka 6
p. Daněk • 066/7321828

Karviná
Macrocom, Centrum 2314
p. Chobola • 069/6323388
Po, Út, Čt a Pá 15:00 - 17:00

Kralupy nad Vltavou
Game World, Gorkého 152
p. Luksa • 0205/727676

Kroměříž
Hračky–Lego, Kovářská ulice 13
prodejna • 0634/342630
Út od 15:00 do 17:00

Ledeč nad Sázavou
DDM, Husovo nám. 242
pí. Kosprdová • 0604/794217
Pá 13:30 do 15:30

Liberec
Klub Valar, Dvorská 169
p. Pytloun • 0737/384106
Po, St a Pá od 15:30 do 17:30

Mladá Boleslav
Herna Golem, B. Němcové 577
p. Mazanec • 0605/475049

Napajedla
DDM, Komenského 268
p. Novák • 0603/472671
Po a St od 16:30, Pá od 16:00

Neratovice
Kulturní dům Bonanza Náměstí republiky 400
p. Navara • 0602/954491
Čt od 18:00 do 19:30

Nový Bor
Knihkupectví, T.G. Masaryka 849
p. Rada • 0602/119216
Čt od 16:00 do 19:00
So od 9:00 do 12:00

Opava
Tom a Jerry, Mezi trhy 7
ZŠ, Komenského 13
prodejna • 0653/615925
Út od 15:00 do 17:00

Ostrava
Černý Rytíř, 28. října 250
p. Pelc • 0603/104839
Po, St a Pa od 12:00 do 16:00

Pardubice
DDM Delta, Gorkého ul.
p. Gregorczyk • 0723/939837
p. Rys • 0604/240736
Pá od 17:00 do 19:00

Plzeň
Ogří doupě, Plachého 30
p. Kratěna • 0604/527495
úterý od 15:30 do 18:00

Praha 1
Warlord, Haštalská 7
prodejna • 02/22316661
St od 13:00 do 17:00, So od 11:00 do 15:00

Praha 1
Ogří doupě, Mikulanská 4/122
p. Borkovec • 02/24934811
Po od 13:00 do 16:00

Praha 1
Bontonland, Václavské nám. 1
prodejna • 02/24226239
Út od 14:00 do 17:00

Praha 5
Outpost, Kroftova 8
prodejna • 02/57325697
Út a Čt od 12:00 do 18:00

Praha 11 – Háje
L-Club, Dubnová 806
pí. Grauová • 0606/752840
Pá od 16:00, So od 15:00

Praha
All Toys, Centrum Černý most
Prodejna • 02/81918107
Čt od 15:00 do 17:30

Přerov
Klub Dlažka, Horákové 10
p. Vařák • 0605/927439
Čt od 15:00 do 18:00

Rakovník
GH Centrum, Husovo nám. 10
prodejna • 0313/512259
Čt od 15:00 do 17:00

Slaný
DDM Ostrov, Třebízského
p. Goetz • 0606/542331
Út a Čt od 17:45 do 19:30

Strakonice
Centrum pro volný čas dětí a mládeže, Na Ohradě 417
p. Pech • 0604/557730
Po a Út od 16:00 do 18:00

Šumperk
DDM Vila Doris, 17. listopadu 4
pí. Rusnáková • 0649/217607
St od 14:00 do 16:00

Tábor
5. ZŠ, Zborovská 2696
p. Kops • 0605/257024
pí. Týblová • 0608/028755
Út a Pá od 15:00 do 17:00

Teplice
Spící drak, ul. Thámova
p. Kunc • 0732/881714
St od 14:00 do 17:00

Třebíč
DDM, Kpt. Jaroše 6
p. Marek • 0723/302769
Po a St od 17:30 do 19:00

Uherský Brod
DDM Svět
pí. Kovářová • 0633/629570
Út od 15:00 do 16:30

Ústí nad Labem
DDM, W. Churchilla
p. Zavřel • *(informace v prodejně hraček – Masarykova 53)*
Čt od 15:00 do 17:00

Zlín
DDM Astra, Tyršovo nábřeží 801
p. Čejka • 067/7142691
St od 17:00 do 19:00

Magic The Gathering

1 Anurid Brushhoper
2 Phantom Nantuko
3 Erhnam Djinn
4 Breaking Point
5 Nantuko Monastery
6 Scaplelexis
7 Living Wish
8 Seedtime
9 Browbeat
10 Crush of Wurms















JUDGMENT

The Lord of the Rings Trading Card Game

Mines of Moria

1 Balrog, Flame of udun
2 Gandalf's Staff
3 Gandalf, the grey Pilgrim
4 Ularie Nelya
5 Gloin, Friend to Thorin
6 Flaming Brand
7 Witch King,
Lord of the Nazgul
8 Uruk Captain
9 Mithril Coat
10 Archer Commander













Top 10

Pokémon Trading Card Game

1 Dark Typhlosion
2 Dark Ursaring
3 Light Machamp
4 Dark Feraligatr
5 Dark Ampharos



Harry Potter Trading Card Game

1 Hebredian Black Dragon
2 Gringot's Valut Key
3 Bulgeye Potion
4 Good Night's Sleep
5 Through the Arch







DiagonAlley